HARDWARE: RECOMENDACIONES PARA ACTUALIZAR EL EQUIPO - LOS MEJORES TRUCOS



XTREME PC

LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC



DEMOS DE JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS, BLOODRAYNE, TROPICO 2: PIRATE COVE.
UTILIDADES: INTERNET EXPLORER 6.0, DIRECTX 9.0, ICQ PRO 2003a, QUICK TIME 6.0, WINAMP 3, WINZIP 8.1

Y ADEMAS LOS ULTIMOS PATCHES, VIDEOS ¡Y MUCHO MAS!

AÑO 6 • NUMERO 57

ARGENTINA $ 11,90 • BOLIVIA Sb 31 • CHILE $ 2.990
MEXICO $48 • PARAGUAY G 23.800 • PERU Ns 17
URUGUAY $ 75 • VENEZUELA Bs 4.100

EN ESTE NUMERO:

SIMCITY 4
SILENT HILL 2
IMPOSSIBLE CREATURES
UNREAL II: THE AWAKENING
BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME
COMMAND & CONQUER: GENERALS
Y MUCHO MAS...

WARCRAFT III
THE FROZEN THRONE

Y NUEVAS IMAGENES DE WORLD OF WARCRAFT

EDITORIAL POWER PLAY

ISSN 0329-5222
9 770329 522002 00057

EN ESTE NUMERO: LA QUINTA SELECCION DE XTREME PC A LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO



¡PREPARATE!
PSONE ▪ PLAYSTATION 2 ▪ GAMECUBE ▪ XBOX ▪ GAME BOY ADVANCE
NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
NUMERO 44
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL
Todo sobre el juego que es furor en todo el mundo
IMPERDIBLE
La entrega de premios a los mejores juegos del año
LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS MAS ACTUALIZADA DE HABLA HISPANA
GHOST RECON
WAR OF THE MONSTERS
FURIOUS KARTING
POWER PLAY
▪ LOS ULTIMOS PREVIEWS, REVIEWS, Y TODAS LAS NOTICIAS DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS ▪
En NEXT LEVEL...
el verano recién comienza



Enterate día a día de todo lo que sucede en el mundo de los videojuegos



El equipo de Editoral PowerPlay te mantiene al tanto con las novedades mas importantes hasta que salga el número que viene!

EDITORIAL

AÑO 6 • NUMERO 57

UN NUMERO MUY ESPECIAL

Como siempre les decimos, mes a mes tratamos de ofrecerles lo mejor de nosotros, en un intento de compensar el enorme cariño y apoyo que mes a mes nos brindan ustedes, nuestros queridos lectores. Por eso es que, como primera medida, además del cambio en el papel, que ya tuvieron ocasión de ver el mes pasado, es que hemos hecho un gran esfuerzo para poder volver a estar junto a ustedes a sólo un mes del lanzamiento del número anterior de Xtreme PC. Y de ahora en más, siempre será así: todos los meses, podrán encontrar antes del día 10 el nuevo número de Xtreme PC en los kioskos.
Y ahora, hecha la promesa formal, pasamos a contarles todo lo que les hemos preparado para este número de nuestra amada revista. Para empezar, notarán que las notas de media página se han transformado en columna. Hemos hecho esto para poder revisar una mayor cantidad de juegos, ya que así podemos ofrecerles nada menos que tres reviews por página, y a la vez, para poder dedicarle un mayor espacio a los títulos que nos quitan el sueño: aquellos que se revisan con una sonrisa en los labios, tras habernos dado el gusto de jugarlos a rabiar, o a aquellos que aún no tenemos en nuestras manos, pero que esperamos ansiosamente.
Y vaya si resultó. Y si no nos creen, fíjense: nuestro General Ochentoso se adueñó del espacio ahorrado, para prepararles una mega-review de Command & Conquer: Generals, con el cual hemos inaugurado una nueva distinción: el Premio Xtreme al juego del mes. Sí, el mejor juego de todos los analizados en la revista. Y les aseguramos que si hay algo que le sobra, son cualidades para ganarse este premio de forma merecidísima. Además, también les ofrecemos una espectacular preview de la expansión de Warcraft III, titulada The Frozen Throne, que promete hacernos caer en la warcraftmanía una vez más, a comienzos de este invierno.
Y llegó el momento esperado por todos: la coronación del mejor juego del 2002 está aquí. Tras una larga y enconada lucha contra las familias rivales, y no pocas amenazas y personas que terminaron caminando por el fondo del mar con zapatos de cemento, Don Salieri consiguió que su juego fuera distinguido con el premio al mejor título del año que pasó. Detalles en la página 24...
Pero eso no es todo. En nuestra sección de Foto-síntesis podrán disfrutar de unas impresionantes capturas de Rome: Total War y World of Warcraft, que de seguro los dejarán con la boca abierta.
Y como siempre, les ofrecemos las mejores reviews: este mes, analizamos a Simcity 4, Robin Hood: The Legend of Sherwood, Impossible Creatures, Silent Hill 2, Combat Flight Simulator 3...
Y mucho, mucho más: en El Lado Bizarro nos matamos de risa con un espantoso émulo de Bikini Karate Babes, nuestro DM analiza en La Comarca cómo será Star Wars: Galaxies, nuestro amigo Matuu nos cuenta lo que hace falta para armar una PC completa... como verán, hay para todos los gustos. Esperamos que lo disfruten...

La Redacción de Xtreme PC



 COMMAND & CONQUER: GENERALS

ESPECIALES

COLUMNAS

SECCIONES

Y EN EL CD...

En esta nueva entrega del XCD encontrarás, entre otras cosas:

- Jurassic Park: Operation Genesis - Demo
- Bloodrayne - Demo
- Tropico 2: Pirate Cove - Demo
- Shadowbane - Video
- Ghost Master - Video
- Enter The Matrix - Video
- Ad-Aware 4.83 - Utilidad
- ACDSee 5.0 - Utilidad
- DiVX Pro Video Bundle 5.0.2 - Utilidad
- Windows Commander 5.1 - Utilidad
- Neverwinter Nights 1.28 - Parche
- Age of Mythology 1.04 - Parche

Y mucho más: otros parches, demos, y utilidades para tener tu PC al día.



Con el Xtreme CD 57, te presentamos en exclusiva la demo jugable de Jurassic Park: Operation Genesis, en el que nos podremos en la piel de un magnate decidido a crear su propio parque jurásico, cuidando que todo salga bien y ningún dinosaurio se escape, todo en 3D. Un juego en el que tenemos depositadas muchas esperanzas...

DIRECTOR Y EDITOR
Mauricio "Weird" Urbides

JEFE DE REDACCION
Diego "Peon GLA" Bournot

DIRECCION DE ARTE
Daniel Herbón

CONSTRUCTION YARD
Sebastian Riveros, Antonio Schmidel, Martín "Matuu" Erro, Armando Sal, Alejandro Nigro, Facundo Mounes, Don Clericuzio

BARRACKS
Santiago Peñalver, Gabriela Urbides, Mariano Peñalver, Liliana Mirta Iotti, Raquel Barroso, Cesar Herbón, Sara Bonutti, Hebe Leonardi

EDICION Y CORRECCION
Diego "Can I have a pair of Shoes?" Bournot

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Unicamente en la editorial, de Lunes a Viernes de 11 a 16hs

IMPRENTA
Buschi Artes Gráficas - Ferre 2250 - Pompeya

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA	HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
INTERIOR	Austral S.A., I. La Católica 1371/77 Cap. Fed. Tel.: 4301-0701

XTREME PC ®, es publicada por Editorial Powerplay. Tucumán 2242 9 Piso "D", Capital Federal. Tel.: 54-11-4954-0285. Buenos Aires, República Argentina. e-mail: xtreme@fibertel.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222



CORREO

CORONELES VS. SOLDADOS, MEDICOS REFLEXIVOS Y EN EXCLUSIVA PARA XPC ¡PITAGORAS EN PERSONA!

¡Hola a todos! ¿Sorprendidos? Y no es para menos, en 30 dias volver a tener un numero nuevo de su revista favorita no es poca cosa ¿No?

Como habran visto desde el número pasado el papel no solo volvió a ser como antes, sino que para variar un poco, es mejor. Cosa de locos ¡Che!

Este mes y para focalizarnos un poco en esto que es el correo y no la nota del editor 8) hacemos hincapié en que vean la nota a los mejores juegos del 2002 que sin dudas está para no perdérsela. No solo por el hecho de que allí se premian a los mejores juegos del año que pasó - para muchos inolvidable, pero no justamente por los juegos 8(- sino porque pueden averiguar de una vez por todas cuál fué el juego más votado por ustedes, y en la sección de news, ver quién es el que se llevó el premio especial por haberse tomado la molestia de emitir su voto.

Ahora, sin más, pasemos a las cartas...

NOSTALGIA DEVALUADA

Hola a todos:

Soy Ignacio y los sigo hace poco (Edición 54) y queria decir GRACIAS por estar trabajando y no rascandose los hu... y con esta devaluación, la siguen bancando con toda.

Bueno, de mis 12 años de vida, 6 o 7 tuve computadora, y me di cuenta de que el 98-99 fue la mejor epoca para los juegos que haya conocido (Kingpin, Grim Fandango, Rainbow Six: Rouge Spear, AOE 2, Thief, Total Annihilation: Kingdoms, Homeworld, FIFA 2000, Driver, Flight Unlimited 3, Diablo 2, etc.).

Con una P3 de 800 mhz., TNT2 ultra de 32 mb, disco de 20 gb y lectora 14x, andaban perfecto y al mango.

Pero ahora necesitas una P4 de 1,5 ghz, Geforce 3 de 64MB, disco de 40 gb y lectora de 56x.

Despues de la devaluación, el software cuesta el cuadruple, y del hardware no hablemos que se me pianta un lagrimón.

Si nos llegamos a recuperar de esta devaluación, juro comprarme una P4 de 3 GHZ, con una Geforce FX de 256MB con un disco de 80 GB con lectora de 56x, con lectora de DVD, con copiadora de CD (sé que es una ilusión muy grande pero cada día que duermo sueño que no hay devaluación y tenga una Hypermaquina que procesa de todo con banda ancha de 1024 kb por seg.).

P... DEVALUACIÓN (quinta vez que lo digo).

Y Salvador Limones dice en este momento: ¡VIVA LA REVOLUCIÓN!

IgnacioFalcato@accesoplus.com

PD: Ya se abran dado cuenta, pero,¿QUE HACE EL LOGO DE LA GEOFORCE FX EN EL MEDIO DE UNA IMAGEN DEL JUEGO CRIMSON SKIES? Espero respuestas.

PD2: ¡¡¡¡¡AGUANTE NVIDIA®!!!!!!

Sí, es verdad que esa temporada es muy buena - pero si hubieras seguido nuestra publicación desde el número 1, que obviamente los podés conseguir en la redaccion de la revista 8) - podrías llegar a pensar que una de las mejores epocas es la del 99/2000, más precisamente el 2000, en que salieron una cantidad de juegos clásicos tan grande - incluyendo uno de los mejores juegos de la historia: Deus Ex - que no sólo la nota de los mejores juegos del 2000 fue de 20 paginas (si, leiste bien. ¡20 Paginas!) sino que nos tuvimos que pasar una semana debatiendo y desglosando géneros para poder mencionar todo lo que se merecía ser mencionado... Aunque sin lugar a dudas Grim Fandango, Homeworld y Diablo II guardan un espacio muy grande en nuestros corazoncitos gamer.

Por otra parte es muy buena tu idea que en el caso de que se termine la devaluacion - Mensaje de Duhalde: Ja Ja Ja- y pese a que todavia tenemos el Smoking alquilado para la fiesta del 9 de Julio... ah era el 9 de Julio ¿ ¿ ¿ del 2002??? ¡Avisen che! Fijate de que no te vayas a comprar algo obsoleto, porque quizás para esa hipotética época los P4 de 1,5 Gigas se usen de pisapapeles...

PD: $$$

PD2: ¡Que entregue placas! 8)

¡NO SALE!

¡Hola amigos de XtremePC!

Les cuento, vivo en Trelew y soy fanático de Tomb Raider.

Estás de suerte porque ya se viene el nuevo. Faltan días...

Espero el último CD pero... este es mi primer problema. ¡NO sale! ¿Ustedes me podrian decir si salio en capital?

No sabemos a que CD o número te referís pero todos los números excepto el de la edicion 52 incluyeron CD, y todas salieron en todo el pais...

Mi segundo problema es que tengo al Grim Fandango, y hay una parte donde tenés que poner una carretilla elevadora en un hueco, pero simplemente ¡No puedo! No sé que hacer.

Lo que tenés que hacer en el ascensor en el que te metés con la "carretilla elevadora", si te fijás bien, entre los dos pisos que hay en el recorrido que hace el ascensor, hay una puerta en la que el mismo no para. La solución es ensartar la "carretilla elevadora" en la base de la puerta. Con esto trabamos el ascensor, y con la "carretilla elevadora" forzamos la puerta.

Gracias y sigan asi.

De nada. Seguiremos... 8)

Agustin Lostra

El Lado "Blizzardo"

Creadores de Xtreme PC. Me llamo Walter Marcelo Chacón (coincidencias con el boxeador son solo eso: COINCIDENCIAS), tengo 15 años, y este es el primer mail que les envío. Los leo desde el número 51, y me enorgullece que sean Argentinos. Como leerán en mi título, he disfrutado de los geniales juegos de Blizzard, y les voy a dar mi porcentaje de cada uno. Diablo 72%, Diablo II 85%, Starcraft 90%, Starcraft: Broodwar 100%, Warcraft II: 76% y Warcraft III 105% xD. Se darán cuenta que me apasionan mucho los RTS, pero no se confundan; al Red Alert 2 no le doy ni un 80% y menos al Yuri.

Por un momento pensamos que odiabas los juegos de Blizzard, sobre todo asociándolos a tan hermosa sección como el Lado Bizarro... y además ¿Te parece que un juego pueda tener 100%? ¿Existe la perfección? ¿Y los Extraterrestres?

Lo que me inquieta es que sacaron un éxito con la saga Warcraft recién en Reign of Chaos (para mí), en cambio con el Starcraft desde el principio fue un éxito.

Entonces (todos los fanáticos de Starcraft) no preguntamos: ¿Pa´ cuando el Starcraft 2? El Ghost obviamente va a ser revolucionario en los FPS. Es más creo que lo que Westwood hace mal, Blizzard lo hace bien. Es más miren esto; Red Alert 2 = Starcraft: Broodwar, Emperor = Warcraft III, Renegade = GHOST. Y para mí, Earth & Beyond =

World of Warcraft.

Bueno, en primer lugar se nota que sos "medio" fanático de Blizzard. No nos gusta ser parciales, porque sino se convertiría en una revista bastante pedorra, o incluso vendida como muchas en las que corren muchos $$$ por buenos puntajes. Blizzard es, obviamente, una de las mejores compañías del mercado. No sólo saca excelentes juegos, sino quizás las mejores expansiones, ya que no sólo aumentan la vida del título en cuestión, sino que hacen una especie de evolución intermedia, evitando el clásico "Más de lo mismo".

Pero de ahí a que Westwood sea una mala compañía... En este número tenés el análisis del último Command & Conquer, y sin dudas va a dar que hablar. Ojo con el Ghost, porque por ahora es un titulo EXCLUSIVO que se va directo a consolas, y no tiene nada de estrategia como en el caso del Renegade. Y respecto al Earth and Beyond y el World of Warcraft, a uno ya lo estamos jugando, y el otro, quién sabe cuándo saldrá, si sale, a la venta. No podemos comparar cosas a futuro con cosas del presente, y que encima no tienen NADA que ver...

Para ir cerrando tengo 2 cosas que decir:

1 - Blizzard podría hacer como hizo Valve con Half- Life, que saco el mod Counter-Strike. Podrian sacar un mod para Warcraft III de Starcraft 2, ¿o no?

Obviamente que no. Porque primeramente Counter-Strike es gratuito. Segundo, porque cuando se decidan a hacer una segunda parte, obviamente no va a ser más de lo mismo, sobre eso te firmamos lo que quieras.

2- ¿Me podrían conseguir el engine de Starcraft? Quiero crear un RTS con ese motor, ya que es muy bueno, y anda hasta en una Pemtium 166 MHZ.

Sí. Por supuesto, previo envio a Blizzard de 3 millones de dólares por los derechos de uso... hehehehe. Hablando en serio, Blizzard que sepamos no vende los derechos de sus "engines", y menos deja que se distribuyan libremente. Lo que te queda es hacer algo con el editor...

Saludos, y me copa más la revista que el CD.

¡A nosotros tambien!

PD: Por lo que leo el Lado Bizarro debería tener 2 hojas (de los dos lados), porque no paran de salir esas geniales asquerosidades que me hacen reír cada vez que lo leo.

1: No tenemos tanto espacio para gastar en esas basuras.

2: No tenemos tanta plata para el Psicologo de los que analizan esas bazofias.

¡PITAGORAS NO HA MUERTO!

Estimados compañeros de hazañas y aventuras:

Les escribo este mensaje para poder saber qué está pasando, en realidad sé que es lo que esta pasando, y para tratar de mejorar mas aún la reputación de la XtremePC.

Les paso a explicar que es lo que me llamó la atención:

Desde hace dos números atrás (Número 54) la revista subió al ELEVADISIMO precio de $11.90, yo entiendo que el país esté en crisis, pero yo también creo que si algo sube de precio, es para poder mantener la misma calidad de siempre, cosa que se pudo ver en la última revista que salió (Número 56), he podido ver que se volvió al papel anterior, que es una masa. Esto lo vi en la revista número 56 pero no en la 55, donde el papel era de mucho más baja calidad, está bien, ustedes aclararon que era el único tipo de papel que había en la imprenta, pero yo me pregunto ¿Por qué una XtremePC (Número 55) con un tipo de papel de baja calidad tiene el mismo precio que una XtremePC (Número 56) con un tipo de papel de mucha mejor calidad? Yo no creo que los dos papeles tengan el mismo precio, no hubiese sido malo que le bajen un poquito el precio al número anterior...

Y esto no se termina acá. Cuando fui a buscar el último número de la XtremePC (Número 56) la kioskera me dice: Hay una revista que trata sobre juegos de PC, tiene el DOBLE de páginas, trae 2 CD´S, es de ESPAÑA, o sea que es importada, el precio debe ser de unos $20 pense yo, ya que si la XtremePC trae un CD, tiene la mitad de las páginas, es nacional y cuesta $11,90, ¿Qué puedo esperar de esa?

Adivinen el precio, $22, $20, $19 ¡¡¡NOOO!!!, tan solo costaba $6, SI VIERON BIEN, $6 y no es joda lo que estoy diciendo.

Bueno, eso es lo que yo vi. Además, yo me puse a pensar, los CD's que compran ustedes no son de la mejor calidad ya que como ven el CD es verde atrás, no es, por ejemplo, un Verbatim que son los mejores y tienen fondo azul. Así que los deben comprar a un precio de $0,80 ó por ahi, y los otros $11, ¿Donde están?, y no me digan que la revista está más de $6 ó $7 porque no les creo...

Eso es todo, también hay que tener en cuenta que son la mejor revista, pero me parece que eso no significa un precio tan elevado.

Ahora los dejo, realmente me gustaría que publiquen este e-mail en la revista, y si no lo hacen, por lo menos traten de respondérmelo a mi e-mail.

Atentamente, un fiel lector que trata de mejorar la revista.

Gianni Tartaglini

Bueno. Muchas cosas para iluminar tu cabecita. No vaya a ser que te pongas a hacer una revista, y tengas que declarar quiebra antes de sacar el primer número...

Primeramente -y es la ULTIMA vez que lo explicamos- $11,90 es un precio alto para muchisima gente, pero ni por asomo es lo que tendría que haber subido. Andá a preguntarle a tu mamá cuanto gastaba en el supermercado antes y después de la devaluación...

Con los costos de la revista, pasó lo mismo.

Otra. Sí, el papel del número 55 y los del número 56 son del mismo valor. El problema es que no siempre se consigue el papel de la 56, que obviamente, es importado. Además cambiamos de imprenta en el número 56, justamente por ese motivo. Fijate en la columna editorial.

El precio del CD que ponés es totalmente arbitrario. Eso no llega ni al costo, y a eso sumale la replicación y el estampado.

Y para colmo, pensa que del precio de tapa, el 50%, -Sí, man, leíste bien- EL 50%, se lo llevan los diarieros y distribuidores. O sea que nosotros, del 50% de las revistas vendidas, tenemos que descontarles todos los gastos de las revistas vendidas, y de las de la devolución. Los gastos administrativos, sueldos e imprenta. Pensándolo bien, a veces nos parece que la hacemos más por gusto que por negocio.

Y otra cosa, no te dejes engañar. Los españoles hace años que nos mandan la basura que les sobra a ellos, que llega 6 meses después de publicada -con suerte- y que en el CD, como novedad, podés tener la demo del Monkey Island en CGA.

FACUNDO'S FAN CLUB - PART II -

Hola:

El motivo de mi mail es realmente felicitar a Facundo "Rockman" Mounes por la critica que realizo del juego de plataformas Frogger: The Great Quest, y del juego The Cameron Files: The Pharaoh's Curse. Su estilo irónico realmente ha logrado que tanto mi novio como yo pasáramos un momento de carcajadas y de hasta lágrimas en los ojos.

El sólo hecho de imaginar a la rana endrogada intentando cruzar la calle, fue demasiado. Además, la nota contó con una excelente foto, donde realmente se puede culpar a la rana de uso de alcaloides.

Después de tan grata experiencia, seguimos con mi novio hojeando la revista en busca de calificaciones realmente bajas para leer otra crítica dura, pero hilarante sobre el juego en cuestión, y allí nos topamos con Bikini Karate Babes, y aunque la misma estuvo buena, no pudimos dejar de pensar cómo hubiera sido la misma escrita por Facundo "Rockman" Mounes. No por desmerecer al otro crítico, pero los dos concordamos que el producto de una de Mounes sobre ese juego hubiera sido desopilante.

Obviamente, comprendemos que el objetivo de la revista no es hacer humor con sus notas, sino realmente dar su crítica de los distintos productos nuevos que salen al mercado, pero realmente agradecemos el estilo con el que lo hacen, ya que de esa manera no sólo nos asesoramos sobre si el juego realmente vale la pena, sino también disfrutamos de una lectura con un grado de ironía y humor nada despreciables.

Quizás en este momento que todos vivimos, las pequeñas cosas que nos alejan del malestar cotidiano realmente son de valorar. Por eso, vayan aquí nuestras felicitaciones, tanto a la revista, por publicar sus notas, como a Facundo por su forma de escribirlas.

Gracias por leer este mail.

Atentamente:

Diego y Julieta

Sí, realmente, cuando se trata de revisar juegos tan pedorros, o te ponés como la rana o recurrís a la ironía, o te pegás un tiro. Pero la verdad es que en la editorial estamos muy contentos de nuestro trabajo, y es un placer que la gente lo note a través de la lectura de estas sabias líneas... 8)

No todo es Mafia en la vida

Hola amigos de XPC:

Las notas en el Bunker del General "That '80s Show" Bournot, más su excelente review de Sudden Strike 2 (SS II) me decidieron a favor de comprar ese juego.

Diego se siente muy feliz de que su review te haya ayudado a decidirte por este juego :-)

Sin duda que el trabajo de los programadores es excelente, y la empresa se portó muy bien al incluir un pequeño editor de mapas que hace que podamos crear los nuestros y jugarlos multiplayer.

En ese apartado, el juego incluye no menos de 50 mapas para jugar por LAN, etc. y también incluye varias misiones que no son las de campaña, sino que son misiones "sueltas", en donde también encontramos dos tutoriales.

Hasta aquí todo OK, pero... Nuestros pequeños soldaditos se refugian demasiado bien en las grandes selvas / arboledas, y a veces tenemos uno o dos "soldaditos" paraditos que no utilizamos porque no se destacan de los árboles.

Si un soldadito se te perdió en el bosque, podés localizarlo en el radar, ya que figura como un puntito verde en el mismo. Simplemente clickeá esa zona del mapa en el radar, efectuá un drag con el mouse que ocupe toda la pantalla, y lo vas a encontrar.

Otra "Perla Negra" es el Multiplayer. En la primera versión se podía jugar con hasta 16 jugadores, para que quedaran disminuídos a 8 en la segunda entrega.

También la campaña Japonesa cuenta con sólo 4 misiones en vez de 5 como decía Diego Bournot.

El tutorial no nos enseña para nada como son los movimientos y como nos tenemos que manejar en el mapa, sino que nos deja al mando de un escuadrón y nosotros nos tenemos que arreglar para luchar contra una horda de tanques que en cuanto ven a nuestro querido Mini-ejército disparan como si ellos fueran un escuadrón de élite.

Pero creo que Sudden Strike II es un excelente juego, que se merece el 86% que le dieron en Xtreme PC Nº 55.

Es verdad lo que dice Diego, que el juego se tendría que haber lanzado como una expansión y tiene pocas mejoras con respecto a la primera versión ¡¡¡Si hasta me sirvieron las guías del Nº 53 y 54 para Sudden Strike 1!!!, pero vuelvo a decir que es un producto excelente, pero seguramente hay mejores estratégicos y con mejores gráficos (Commandos 2, Age of Mythology).

Sí, pero Sudden Strike II es excelente, y es el único, junto con su predecesor, en el que podemos jugar campañas en tiempo real basadas en la Segunda Guerra Mundial.

En cuanto a la votación del juego del año, acá va mi voto:

Juego del Año: GTA III.

Acá te podamos TODOS los votos a géneros en particular que no corresponden. Sólo tienen que votar por EL juego del año. Era eso, o teníamos que dejar tu carta afuera por una cuestión de espacio.

Creo que como verdadero fanático de GTA desde su primera versión, cuando se veía todo desde arriba o cuando realizaba verdaderos gourangas o en su segunda versión, que no innovó mucho y le quitaron las motos. Pero GTA III es un juego digno de ganarse el premio al juego el año, no sólo por lo que es, sino por lo que representaron las dos versiones anteriores cuando salieron en su momento.

Ahora Pedidos: ¿Podrían poner el CS 1.6 o en su defecto el archivo para ejecutar (1.1.1.0) el 1.5 que pusieron en el XCD Nº 53.

Si queda espacio, o si sale la nueva versión, seguramente allí estará.

Después de que Dinamic cerrara ¿Nadie realizó algún add-on o un update para llevar a PC Futbol 2001 a la versión 2002?

Si es así ¿De dónde lo puedo bajar ?

No que tengamos noticias.

Agradezco el espacio y espero que el "Ochentoso" Diego no se enoje por los palos a Sudden Strike 2 (seguro que está preparando una guía para publicarla en el Bunker sobre cómo bombardear mi casa).

Saludos a todos por ahí

GRACIAS

Guido Casabona

teamfullmonty@yahoo.com.ar

Soldado Raso Casabona:

Es cierto lo que me señala respecto de que las misiones de la campaña Japonesa son sólo 4, y no 5. A consecuencia de este error, el sargento que oficia de mi asistente, reemplazará durante toda esta semana a los soldados rasos en la limpieza de las letrinas, hasta que aprenda a tipear correctamente mis dictados.

Lo saluda:

El General Diego "Erwin" Bournot

ENFERMITO

Hola gentuza de Xtreme PC y todos sus lectores. Les cuento que tengo 16 años, y puedo asegurar, que se lo que es ser un enfermito de los games, porque lo soy (jajajaja), pero tambien considero que soy buen critico y me gustaria preguntar, el porque de la elección de poner la guía de MAFIA en el CD y la de darle espacios a juegos como "REAL GIRLS STRIP POKER" o "TAZ WANTED", entre otros que no llegan al 60%,o sea que son juegos "REGULARES", sumando

todos esos juegos se hubiera podido haber puesto la guia de MAFIA u otro informe muy copado de algun juegazo, antes que estos "jueguchos", y estaría bueno que lo tomen en cuenta para numeros futuros y pongan juegos "POTENTES" en la revista (que puede considerarse la revista de los enfermitos de la PC, jajajajaja), antes que juegos que no valen la pena ni editar la nota.

Bueno... Gracias por darme el lujo de enviarles un mail, eso era el objetivo principal de mi carta, tambien queria decirles que la revista esta muy buena, pese a todas las criticas que puedan llegarles, sigan asi con las pilas bien puestas, porque las cosas les estan saliendo más que bien, me acuerdo cuando era la epoca en que no salía la REVI y con mis amigos nos moríamos de ansiedad por que salga nuestra QUERIDA XTREME PC.

A todo esto, les mando un abrazo, y ojalá que las cosas mejoren este año.

Atte.

Sebastian

Sposaro/chick2k666@hotmail.com

P.D: Aguante MAFIA, y otra cuestión, tienen idea de cuando sale el Metal Gear Solid Substance?, No aguanto MASSSS!!!!!

P.D2: XTREME PC UN SENTIMIENTO!

Bueno, primeramente la guia de Mafia era demasiado larga para la revista. Ademas, nuestro trabajo no es sólo comentar los juegos buenos, o clásicos, sino también los regulares y pésimos. La idea es que se compren juegos copados, y no que gasten la plata en cualquier cosa. Además pensá que es como una revista de cine que solo analizara las películas "que ellos consideren buenas". Obviamente sería una porquería, saldria una vez por año, y se parecería demasiado a las gallegas 8)

El Metal Gear Solid: Substance ya esta al caer, dicen que casi seguro, durante Marzo.

MEDICO CON DUDAS

Una vez un famoso y adolescente delincuente de la zona de San Martin, fue baleado en el abdomen por un comerciante al cual había asaltado. Sus últimas palabras fueron "¡Me tiraste, hijo de puta...!"

Recuerdo cuando era practicante, y llegaba un baleado a la guardia ,todos ibamos a ver esperando encontrar a los de las peliculas. Pero saben cómo son los baleados? Habitualmente como el delicuente, con un agujerito y nada más. No se necesita nada más para morirse baleado. A veces ni siquiera hay mucha sangre.

Desde que jugué al Wolfenstein 3D siempre adoré los FPS, siendo mi habitual pasión el C.Strike. Cuando uno aprende a jugar al Counter debe saber que los tiros conviene meterlos de la cintura para arriba, mejor si es un Headshot, incluso algunos servidores informan la forma en que uno murió (cuántos tiros, dónde, etc.).

¿Somos todos una manga de asesinos en potencia por disfrutar del CS?

¿Los adolescentes que llenan las salas de juegos en red, en caso de tener un arma, la usarían contra otro, por haberse aprendido las "técnicas " del CS?

¿Si mañana se pudriera todo con el tema Irak, y se armara una GRAN guerra, tomaríamos un arma para hacer un Headshot?

Una vez, jugando al Quake 2 con un yanqui de Ohio, me dijo, "Vos sos médico , pero me estás disparando..."

Quizá mientras lean esto, todos estarán pensando las respuestas a estas dudas.Y se acordaran de cuando eran chicos y jugaban a los soldaditos, o empuñaban un arma de plástico.

Pienso que jugando al CS o cualquier FPS estamos jugando a los soldaditos, con los mejores efectos, pero soldaditos al fin. Eso esta a KM de distancia del TERRIBLE ACTO de agredir a un tipo, por lo que sea.

"¡Me tiraste, hijo de puta...!", queráa decir, me tiraste DE VERDAD.

Repudiemos a los que tiran DE VERDAD, sean Bush, el comerciante, o los pibes chorros.

Porque para matar se necesita sólo un agujerito.

Gracias por ser la mejor revista de JUEGOS.

Sin palabras... Asi nos quedamos la primera vez que leímos esta carta. Obviamente, que ya para todos nosotros este tema de la violencia en los juegos es una estupidez sin sentido, y si fuera porque algunos de estos juegos nos hiciera tomar decisiones inapropiadas, no estaríamos ganándonos la vida escribiendo una revista de juegos. De hecho, la mayoría de la gente que conocemos y juega a diario, es de lo más tranquila, y muchas se horrorizarían ante el hecho de herir a una mosca.

Pero la violencia en la calle está llegando a niveles inusitados, y el respeto por la vida ajena es cada vez menor. Una triste realidad.

Y nada mejor que comerse un poco de esa realidad de la mano de alguien que la vive a diario. Gracias por la carta. No porque nos ilumine sobre las consecuencias -inexistentes- de los juegos en los chicos, sino por hacernos abrir los ojos - un poco más - a la realidad.

Bueno. Se nos acabó el espacio, y no queríamos dejar esta carta afuera. Hasta el próximo número de XPC.

LA CARTA DEL MES

Desafiar a nuestro General es todo un tema, y un tremendo acto de estupid... ehh coraje, y sólo puede conllevar a que el Soldado Casabona - cómo te habrán jodido en el colegio con ese apellido! - sea el merecedor de pasar por CD Market y decir: Quiero el pad que me gané en la XPC. Y ser feliz de una santa vez. No sólo vas a poder jugar a juegos más tranqui como Rayman 2 o Bikini Karate Babes - Puajj - con una comodidad digna de envidia.

Sino que te va a alejar un poco de la estrategia y de las iras de nuestro General, que está como loco con tu acto de insubordinación. Ya que somos nosotros los que estamos haciendo 200 abdominales... a las 5 de la mañana.

Bueno, ¿Que estás esperando? Contactate con nosotros ya mismo para buscar el premio. Te esperamos en el patio haciendo ejercicio...

El premio de este mes, un Saitek P150 USB Action Pad cedido gentilmente por la gente de CD Market, allí encontrarán todas las novedades para PC y Consolas, tanto en juegos como accesorios.

WWW.CDMARKETONLINE.COM.AR

PARA CARTEARSE CON XTREME PC...

...tienen dos caminos. Por un lado, la vieja y querida carta a nuestra redacción, y por el otro, vía Internet por e-mail.

Carta: EDITORIAL POWERPLAY - XTREME PC - Tucumán 2242, 9º "D" (1055) - Capital Federal / e-mail: xtreme@fibertel.com.ar

KATE SIGUE DE PASEO

Aquellos con un mínimo de suspicacia, que hayan terminado la aventura gráfica de Microids, Syberia, seguramente se habrán quedado pensando en la posibilidad de una segunda parte. Bueno, déjennos decirles que estaban en lo cierto, amigos, se viene nomás la continuación. Sí, ya está más que confirmado que los muchachos de Montreal están a full con la secuela, que por ahora lleva como nombre simplemente Syberia II. Y sí, se esperan múltiples mejoras en el motor gráfico, más y mejores efectos, sombras complejas en tiempo real, un nuevo guión (del novelista y excelso ilustrador francés Benoit Sokal) con un poco más de acción para Kate, Oscar y el misterioso Hans, un mundo gótico-futurista con más vida, más personajes, mayor interacción con todo lo que haya alrededor nuestro, y varios etcéteras más. Si todo sale bien, se espera tener a Syberia II en los locales a principios de octubre. ¡A prepararse, mis automatons! X





UNA BUENA... Y UNA MALA

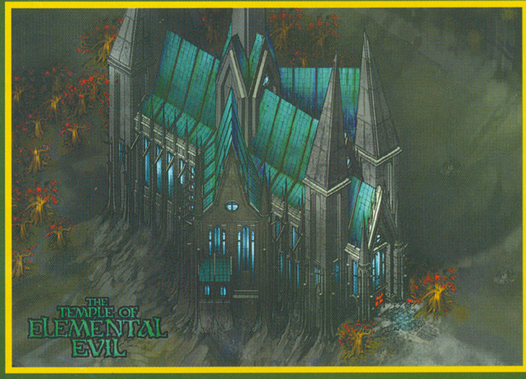
Primero la mala: la expansión de Return to Castle Wolfenstein, conocida como Enemy Territory, no incluirá el modo single player porque parece ser que el desarrollo del mismo no progresaba como id Software esperaba. Y bueh... mejor cortar por lo sano, que lanzar un producto mediocre. Ahora la buena: que Enemy Territory saldrá para bajar online, y será totalmente gratis. ¡Grande id! X

Y EL GANADOR ES...

Chan chan chan chan... (suenen las trompetas de Gotta Fly, el tema de la banda sonora de Rocky)... Martín Alejandro de Castro Prieto. Sí, Martín, sos el afortunado ganador entre todos los que votaron por el mejor juego del año por parte de los lectores. ¿A que te hace acreedor esto? A algo muy copado dos (2) juegos originales, los cuales podrás elegir de entre los mejores de los ultimos lanzamientos que tengamos disponibles. Lo que tenés que hacer ahora, es comunicarte telefónicamente con nosotros en horario comercial, de lunes a viernes de 11 a 18 horas, para que elijas los juegos que querés, y coordinar el día de la entrega de tu premio, en el que deberás presentarte en la Editorial, munido de tu DNI. ¡Que lo disfrutes! X

¡MARCHE OTRO DE ROL!

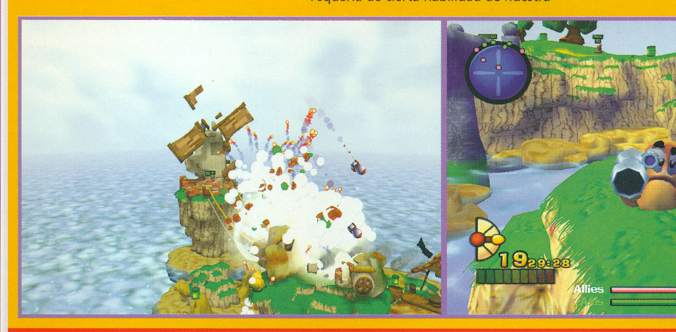
Decir que se viene otro juego de PC basado en la 3ra edición de Dungeons & Dragons, pinta a figurita repetida a estas alturas del partido, pero decir que Greyhawk: The Temple of Elemental Evil -que así es como se va a llamar este nuevo título- es de los capos que hicieron Arcanum y Fallout, ya le da otro color al asunto, ¿o no? Lo que se sabe hasta el momento, es que la gente de Troika intentará seguir al pie de la letra el módulo original (que se publicó allá por la década del 80) y que los combates serán por turnos, en donde nuestros héroes en 3D pelearán por alguna causa noble contra los bichos más grotescos y terribles, siempre en ambientes en dos dimensiones. Lo que se dice prometer, promete. X



¡SON LOS GUSANITOS! ¡Y EN 3D!

Hace unos cuantos meses, Activisión había cerrado un contrato con Team17, mediante el cual se hacía acreedor a los derechos para distribuir el próximo juego de la serie Worms. Pues bien, ese juego ya se está desarrollando hace unos cuantos meses, y como resultado de eso, tenemos la vuelta de los simpáticos gusanitos, que no paran en su afán de eliminarse unos a otros con las más extrañas armas. Además, esta nueva entrega será la primera en ser totalmente en 3D, por lo que ahora tendremos que aprender a movernos en todas las direcciones si deseamos sacarle el jugo a la partida. Imaginen una bomba Banana explotando en todas direcciones... O el arte de manejar una cuerda ninja, que antes requería de cierta habilidad de nuestra parte, en 3D puede llegar a sacarnos canas verdes.

Igual, estamos seguros que éste será otro éxito por parte de Team17, siendo los jugadores de PC los primeros en disfrutar de los gusanos, ya que las versiones de consola de este juego han sido retrasadas, y necesitarán cerca de un año más para estar listas para la venta. X



LOS SIMS EN EL PASEO DE LA FAMA

Llegó la hora de que nuestros Sims reciban el respeto que se merecen, ¿y que mejor manera de hacer eso que convirtiéndolos en estrellas? The Sims Superstar es el nombre que recibirá la próxima expansión oficial del juego de PC más vendido de la historia. Ahora podremos darle a nuestro Sim la oportunidad de transformarse en una estrella de rock, un taquillero actor de películas, o transformarse en un/una súper modelo, y vivir así la vida característica de estas celebredidades. La principal novedad en esto, es que esta será la primera vez en que podremos acompañar a los sims al trabajo, ingresando a sets de filmación, estudios de grabación, maravillosos spa, y tiendas de moda de lo más fashion. ¡Yo quiero un Sim que se parezca a Pablito Ruiz!. X





UN MINUTO DE SILENCIO EN HONOR A WESTWOOD

Sniff... Recuerdo aquellos gloriosos tiempos, en los cuales los Dune II ocupaban las pantallas de todos los fanáticos de la estrategia en tiempo real. Y eso, sin contar la maravillosa época vivida con la salida de el primer Command & Conquer, el RTS que hizo que miles de personas se volcaran a este género tan apasionante. Luego vinieron tiempos recientes de tecnología vanguardista, de la mano de Emperor: Battle for Dune, o el calentito Command & Conquer: Generals (atención a a la mega-review de seis páginas en este número).

Pero todos esos laureles parecen no importarle a Electronic Arts, que ha decidido dar fin a la vida de esta exitosa empresa, tras adquirirla previamente. Según los gerentes generales de EA, Westwood ha dado muchas pérdidas el año pasado. Para ser exactos, han señalado que la empresa reportó un 48% menos de ganancia que en años anteriores. Al parecer, el gran problema que originó el cierre, fue el excesivo retraso que sufrió Earth & Beyond, un MMORPG que demando un año extra de producción, lo que generó no poder abodar otros proyectos.

Por lo menos, estamos seguros que C&C: Generals quedará quizás en la historia, como el mejor (y el último) Command & Conquer. Habrá que ver que sucede con la expansión oficial para el mismo que ya había confirmado Westwood, así como también enterarnos que sucederá con los más de 100 programadores que han quedado sin trabajo. Claro que siempre existe la posibilidad de que ésta sea una maniobra empresarial de EA, y que en definitiva, lo único que se haya perdido es el nombre, pero que los cerebros detrás de todos estos clásicos sigan trabajando de la misma manera. X



CHROME, ¿EL FPS DEL AÑO?

¿Que sucedería si mezclamos la táctica y estrategia de Tom´s Clancy Rainbow Six, con la acción y riqueza técnica del Halo de Xbox, todo eso sazonado con elementos RPG característicos de Deus Ex, y la conducción de vehículos de Battlefield 1942? Creo que sin ir más lejos, tendríamos el mejor FPS del año, y probablemente uno de los tres mejores FPS de la historia. Strategy First sabe eso, y es por eso que lo anterior no pertenece a un desvarío de nuestras mentes, sino a las intenciones de la empresa por crear un FPS, llamad Chrome, que mezcle todos los elementos antes mencionados, en un sólo juego sin igual.





El argumento de Chrome no es muy imaginativo. Simplemente seremos un mercenario espacial que debe recorrer 14 niveles a lo largo de la galaxia, debiendo lidiar con los más diversos enemigos, cuya IA parecerá no darnos respiro. Nuestro personaje tendrá la posibilidad de ir desarrollando habilidades sensoriales y reflejos psíquicos. Además, diferentes implantes nos permitirán ir cambiando nuestra apariencia, así como también nuestras características físicas (o biomecánicas). Las armas parecen abarcar todas las tecnologías posibles, llegando a totalizar 18, y los vehículos serán 8, desde buggys, hasta botes y naves espaciales. A seguir de cerca los pasos de este gigante dormido. X

NEVERWINTER NIGHTS: SHADOW OF UNDRENTIDE

Roleros del mundo... ahora podrán disfrutar de una expansión totalmente oficial para Neverwinter Nights.

En otoño de este año, seremos capaces de jugar Shadow of Undrentide, una campaña totalmente nueva para Neverwinter Nights, que asegura más de 40 horas de diversión en modo single player.



Entre las principales adiciones de esta expansión, se cuentan las clásicas armas, criaturas, y personajes nuevos para luchar, enfrentar, o encarnar.

Un editor de niveles ultra-completo, denominado Aurora Toolsets, asegurará las herramientas necesarias para que todos aquellos fanáticos puedan crear sus propios mundos de fantasía, así como también generar sus propias aventuras, en base a los quests que sus mentes puedan inventar.

Seguro que esta expansión, es una buena opción para festejar... Ahh ¿Quieren festejar a lo grande? Entonces prepárense, porque Bioware también anunció que una expansión posterior a ésta ya esta siendo desarrollada, y planea estar lista un par de meses depsués del lanzamiento de Shadow of Undrentide.



XTREME RANKING FEBRERO 2003



Este mes nos enganchamos a full con la version online de Magic: The Gathering. Una pequeña maravilla que desgraciadamente hace que los bolsillos sangren MAL. Pero la pucha ¡Qué bueno que está!

Command & Conquer: Generals se lleva este mes el primer premio al Juego del Mes que estrenamos en este número, y vaya si tiene con qué...

Por si no nos alcanzara con el Magic, la expansion de Battlefield 1942 nos esta quitando las últimas - 2 - horas de sueño que nos permitíamos por dia. No queremos ni pensar qué va a ser de nosotros cuando salga Star Wars: Galaxies...

Que ya se acerca la fecha en que Splinter Cell debute en nuestros monitores. Un juego esperadísimo, y que pinta que no va a decepcionar en lo más minimo.

La demo de Operation Genesis, el nuevo juego basado en Jurassic Park, y que pueden encontrar en el CD, nos hace pensar que quizás sí se pueda hacer algo potable con la licencia... veremos qué pasa...

Guido Casabona, es, aunque no lo puedan creer el ganador TAMBIEN al juego del mes, por ser uno de los pocos lo suficientemente astutos de recordar votar por su juego más jugado y por el más esperado. En este caso: Battlefield 1942 como el más jugado y como más esperado el Counterstrike: Condition Zero. Tal es así, Guido, que podés pasar por la editorial a buscar tu original de Command & Conquer: Generals de Edición Limitada para que puedas enfrentarte a nosotros en Internet, si es que tenés aguante... Obviamente, el pad que ganaste por la carta del mes lo vas a tener que dejar para otros juegos, a no ser que quieras perder lastimosamente. 8)

LOS MAS JUGADOS

Posición	Título / Publisher	Anterior	Tendencia
1	**Command & Conquer: Generals** Electrronics Arts Pacific / Electronic Arts	-	
2	**Splinter Cell** Ubi Soft Montreal / Ubi Soft	-	
3	**Sim City 4** Maxis / Electronic Arts	8	↑
4	**Battlefield 1942: Road to Rome** DICE / Electronic Arts	-	
5	**Magic The Gathering Online** Leaping Lizard INC / Wizards of the Coast	-	
6	**Silent Hill 2** Konami	3	↓
7	**Medal of Honor: Spearhead** Electronic Arts	2	↓
8	**Unreal II** Legend Entertainment / Infogrames	-	
9	**Test Drive (2002)** Pitbull Syndicate / Infogrames	-	
10	**IGI 2: Covert Strike** Innerloop Entertainment / Codemasters	-	

LOS MÁS ESPERADOS

Posición	Título y Publisher	Anterior	Tendencia
1	**Pro Race Driver** Codemasters	2	
2	**Star Wars Galaxies** Sony Online Entertainment	-	
3	**Praetorians** Pyro Studios / Eidos Interactive	8	↑
4	**Doom III** id Software / Activision	4	
5	**CounterStrike: Condition Zero** Gearbox / Valve / Sierra	5	
6	**Hidden and Dangerous II** Illusion Softworks / Gathering of Developers	6	
7	**Ghost Master** Sick Puppies / Empire Interactive	10	↑
8	**Vietcong** Illusion Softworks / Gathering of Developers	-	
9	**SWAT: Urban Justice** Sierra	9	
10	**Deus Ex 2: Invisible Wars** Ion Storm / Eidos Interactive	-	

Fareh está que no da más esperando la versión final de Splinter Cell. Don Clericuzio que está dale que va con que los de Illusion Softworks no se ponen las pilas y sacan de una santa vez el Hidden 2. Diego que ahora se volvió loco con la primera expansión de Warcraft III, que se espera que sea revolucionaria en todo sentido. Facundo que esta todavía esperando sentado que el Counter-Strike deje de ser 1.5, o por lo menos que salga la versión 1.6 en forma estable. Y Dany que amenaza con irse a Inglaterra y machacarles el Pro Race Driver a los de Codemasters "in your face" si no lo entregan de una buena vez. Pero por suerte para algunos falta muy poco... X

Los Dólares que se lleva Magic Online...

Que Hidden & Dangerous II se siga haciendo esperar...

Lo que vamos a tener que aguantar para ver la primera expansión de Warcraft III, nos morimos por hacer nuestras propias campañas, con Cutscenes con nuestras voces y todo... ahhhh...

Que Electronic Arts haya cerrado Westwood es algo que a más de uno nos puso de la nuca. Sí. Es verdad que, obviamente, van a seguir haciendo juegos de Command and Conquer, pero la política monopólica y destructiva de compañías pioneras en todo sentido, destruidas por puro capitalismo, nos enerva a más no poder.
Ya a manos de EA perdimos a Bullfrog, y la posibilidad de ver un nuevo Magic Carpet, Dungeon Keeper, o incluso un nuevo Populous es remota. Al menos, el nuevo proyecto de Peter Molyneux: The Movies en el que nos pondremos en la piel del dueño de un estudio cinematográfico en la época dorada del cine - incluso cuando todavía era mudo - y lo llevaremos adelante con el correr de los años. Inventar estrellas y luego arruinarles la carrera, etc.... muy de Peter Molyneux. No vemos la hora de tenerlo en nuestras manos.

id Software sigue jugando con la fecha de lanzamiento de Doom III, y mientras tanto Nvidia sigue sacando y prometiendo placas cada vez más grossas y a la vez incomprables, desde el punto de vista económico. Doh!



ROME: TOTAL WAR

Activision anunció hace poco el futuro lanzamiento del nuevo título de la serie Total War, titulado Rome: Total War. La nueva entrega de la saga de Creative Assembly nos transportará a la era dorada del Imperio Romano, en la que gracias a sus potentes legiones se hizo con el dominio del mundo conocido.
Y como pueden ver en estas impresionantes imágenes, Rome: Total War no sólo se trata de una secuela con una nueva temática. Muy por el contrario, el juego incorporará un engine gráfico completamente nuevo, en el que la gente de Creative Assembly estuvo trabajando durante los últimos dos años.
Este nuevo engine será capaz de dar vida a más de 10.000 unidades simultáneamente, las cuales serán representadas en todo su poligonal esplendor, animados por la técnica de motion capture, y chocando en batallas épicas presentadas en vista panorámica, de una forma nunca antes vista en un RTS. Uno de los mayores desafíos de la gente de Creative Assembly consistió en que la gente creyera lo que veía en pantalla cuando se les mostraba el juego en funcionamiento, ya que la mayoría de ellos creían estar viendo imágenes prerendereadas. Pero no sólo que no era así, sino que, además, la gente de Creative Assembly dice que lo que vemos en estas impresionantes fotos, puede correr en tiempo real en una PC de prestaciones normales. Esto ya es más difícil de creer, pero ver las legiones romanas representadas con semejante nivel de detalle, y poder encarnar a Julio César, al cartaginés Aníbal Barca, o incluso al legendario Espartaco, es por demás atractiva. Y por si fuera poco, el juego incluirá cientos de unidades distintas (¡Wow!), entre ellas legionarios, hoplitas, hordas de bárbaros, elefantes de guerra, gladiadores, carros y máquinas de guerra, así como nada menos que 10.000 (sí, diez mil) campos de batalla distintos, basados en los escenarios históricos de Europa y el Norte de Africa. Realmente muy, pero muy ambicioso. No podemos menos que desear que todo esto se convierta en realidad...

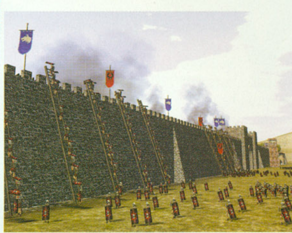


Esta increíble foto nos muestra la crudeza de las guerras civiles que asolaron al imperio romano. Noten el impresionante nivel de detalle de cada legionario. Sencillamente, sin palabras...



Arriba: Una batalla en las afueras de una ciudad egipcia, con el Nilo de fondo
Abajo: Un ejército de hoplitas marchan hacia la batalla

- Las falanges romanas asaltan una fortaleza
- Las huestes de Julio césar marchando en plan de conquista





WORLD OF WARCRAFT

Y seguimos esperando fervientemente a World of Warcraft. Como ya les contamos el mes pasado, este MMORPG, que se viene con todo, ya ha sufrido un par de retrasos para mejorar aún más sus gráficos que sinceramente lucen impresionantes, como pueden apreciar en estas fotos. En World of Warcraft, tendremos la oportunidad de aventurarnos en un universo completamente tridimensional, que representará al mundo de Azeroth en todo su esplendor. La nueva raza, la de los Dwarfs, que ya aportara algunas unidades a Warcraft III: Reign of Chaos, promete añadir una mayor profundidad y riqueza a una jugabilidad que promete ser espectacular. El juego también promete un sistema de combate con acción rápida y furiosa, al mismo tiempo que minimizará las esperas entre un combate y otro para mantener una acción más constante. Además, como siempre, el argumento estará a la altura del resto de los elementos del juego. Cada clase de personaje, así como los personajes en sí, serán completamente customizables, y contarán con cientos de armas distintas. Esto, sumado a la variedad de razas, proporcionará una experiencia de juego que entusiasmará tanto a los veteranos del rol como a los principiantes por igual.

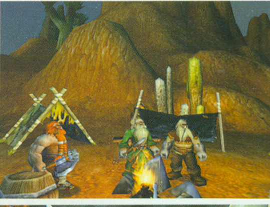
Como siempre, el espectacular soporte multiplayer que Blizzard nos propone con su servidor Battle.net, prevé la posibilidad de que la arquitectura de red permita que miles de jugadores disfruten del mismo "realm" de World of Warcraft simultáneamente. Sin dudas, éste promete ser uno de los mejores MMORPGs visto hasta la fecha, y no podemos esperar a tenerlo en nuestras manos. Pero mientras, vayamos despuntando el vicio con estas fotitos...



Un Troll ataca un campamento Dwarf

Una batalla en progreso: realmente impresionante...


Enanos, y más enanos...





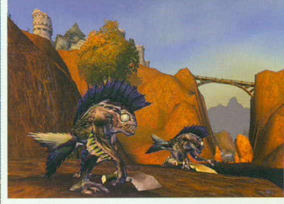












- ¿Alguien me diría dónde encontrar a Gimli? Se equivocó de juego, señor...
- Hagamos un poco de magia...
- Un espectacular duelo entre dos ¿Gnolls?
- Un enano montado a caballo, acompañado por un elfo
- Aún no sabemos cómo se llaman estos bichos, pero qué feos que son...

LOS JUEGOS QUE NOS VAN A QUITAR HORAS Y HORAS DE SUEÑO EN UN FUTURO CERCANO

POR DIEGO "ERWIN" BOURNOT

CATEGORIA **RTS**



WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

BLIZZARD PLANEA DESATAR NUEVAS CALAMIDADES SOBRE UN MUNDO QUE JAMÁS CONOCERÁ LA PAZ

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Blizzard
DISTRIBUCIÓN: Vivendi Universal Interactive
INTERNET: www.blizzard.com/war3x
FECHA DE SALIDA: Junio-Julio de 2003
DEMO: No disponible

Han pasado varios meses desde que... ¡Alto! ¡Stop! Antes que nada, una advertencia: si aún no jugaron Warcraft III: Reign of Chaos, pero planean hacerlo, les recomendamos saltearse el próximo párrafo. Nada hay más feo que enterarse del final de una película que planeábamos ver. Pero si son adictos a la saga como un servidor, y ya completaron el juego en su totalidad, ahora sí, sigamos viaje.

Han pasado varios meses desde que Lord Archimonde y la Legión Ardiente fueran derrotados en la batalla del Monte Hyjal. Los Elfos de la Noche, liderados por el archidruida Furion Stormrage han retornado a sus bosques, a curar sus tierras ancestrales, enviciadas por la corrupción desatada por la Legión Ardiente. Thrall, el líder orco, finalmente ha encontrado una región en la que establecerse con sus guerreros y forjar una nueva nación. Los humanos sobrevivientes de Lordaeron, últimos remanentes de la una vez orgullosa Alianza humana, se han establecido en la costa de Kalimdor, liderados por la hechicera Jaina Proudmoore. Pero la paz sigue siendo una utopía en este mundo torturado. El príncipe Arthas, en una época un noble paladín y guerrero, ha sucumbido a la tentación demoníaca, matado a su padre, el rey Terenas, y ha pasado a comandar las legiones de no-muertos. Coronado rey de Lordaeron, ha convertido el antiguo bastión la nobleza de la raza humana en un sumidero de dolor y muerte. Pero esto no es suficiente. Acosado por demoníacas visiones, inducidas por el espíritu del rey lich Ner'zhul, cuya esencia maligna se halla atrapada en el Glaciar Icecrown (también conocido como Frozen Throne), Arthas planea extender su dominio al resto del mundo ¿Podrán las fuerzas del Bien, agotadas tras casi un siglo de lucha incesante, reunir fuerzas una última vez para enfrentar esta nueva amenaza?

Más que expansión, casi un juego nuevo

Warcraft III: The Frozen Throne (FT) será la expansión oficial de Warcraft III: Reign of Chaos, y su lanzamiento se prevé para el comienzo del invierno. La serie Warcraft, desde su comienzo, allá por 1994, ha disfrutado de un enorme éxito, y cada una de sus entregas ha resultado mejor aún que la anterior. Teniendo en cuenta esto, y que Blizzard ha sabido crear expansiones de impresionante calidad, como Warcraft II:



El Mago de Sangre, una impresionante adición en el arsenal humano

Beyond the Dark Portal, Diablo II: The Lord of Destruction, y Starcraft: Brood War, no podemos menos que esperar que la nueva adición a la saga Warcraft sea tan buena como el juego original, al cual consideramos sencillamente único.

FT enriquecerá de manera considerable el universo y la jugabilidad de Warcraft III. A diferencia de otras compañías, que son capaces de lanzar patches disfrazados de expansiones, Blizzard siempre se ha caracterizado por lanzar expansiones enormemente generosas en su contenido, y FT no será la excepción. Para empezar, incluirá un nuevo héroe por cada raza, cada uno de ellos equipado con poderosos hechizos y habilidades específicamente diseñados para mejorar las capacidades de su alineación. Además, incorporará dos nuevas unidades por cada raza, cada una de ellas equipada con diferentes habilidades y hechizos, que nos permitirán ejercitar diferentes tácticas de combate. Pero esto no es todo, naturalmente: así como Beyond the Dark Portal incorporó un nuevo tileset con el cual recreó el mundo de los Orcos, FT incorporará nada menos que tres nuevos, para recrear tanto el continente helado de Northrend como otros nuevos y extraordinarios escenarios, poblados de nuevas criaturas contra las cuales batallar.

Blizzard promete ampliar el concepto de los shops que incorporó Warcraft III, en los cuales los héroes podían adquirir items con los cuales incrementar sus poderes y habilidades. En esta expansión, además de los shops "neutrales" que existan en cada escenario, los mismos podrán ser construidos por el jugador, e incorporarán items especialmente diseñados para cada raza en particular, con los cuales el jugador incrementará los atributos específicos de los que disponen sus héroes. Por ejemplo, los Orcos recibirán un shop en el cual podrán adquirir pociones curativas para regenerar hit points, y los Elfos de la Noche podrán adquirir en su shop Moonstones, o Piedras de la Luna, con las cuales podrán hacer caer la noche instantáneamente.

Muchos de los escenarios proveerán la posibilidad de reclutar héroes neutrales, los cuales podrán ser contratados en la Taverna, una de las nuevas edificaciones neutrales que incluirá FT. Pero también existirán otras, que proveerán mejoras, y nuevos hechizos y habilidades para nuestras tropas. Entre todas estas adiciones, el corazón de esta expansión estará constituido por su campaña single player, la cual, según palabras de Rob Pardo, el diseñador líder de Blizzard, representará nada menos que entre un 80% y un 90% del tamaño de la campaña del Warcraft III original, completa con cutscenes. Esta nueva campaña, orquestada en modo secuencial, al



Unos Gigantes de Montaña, brindando protección a los rangers elfos



Atacando una base humana

Hmmm... ¿Hay que entrar ahí?

igual que la de Warcraft III, nos permitirá jugar con humanos, No-Muertos y Elfos de la Noche.
Además de todo esto, FT proveerá un espectacular editor, con el cual no sólo podremos crear mapas, sino incluso campañas enteras, con la increíble posibilidad de incluir cutscenes y voces actuadas propias. Algo nunca antes visto, sin duda.
Por el lado del soporte multiplayer, la cosa también promete ser excelente: una cantidad de nuevos mapas equivalente a la que incluía el juego original, nuevos tipos de juego, y soporte en Battle.net para torneos y clanes, y una adición que será bien recibida por jugadores poco experimentados, o simples "abonados a la derrota": la posibilidad de setear un hándicap, bajando los hit points de las unidades del jugador más hábil para equiparar las posibilidades.
FT proveerá también algunos cambios importantes en la jugabilidad sugeridos por los veteranos de la saga. El más importante de ellos, consistirá en la posibilidad de planificar la construcción de edificaciones, del mismo modo que se hace con las unidades: si disponemos de los recursos necesarios, podremos ordenar la construcción de toda una basa a los peones, y dedicar toda nuestra atención al combate.

Nuevas herramientas de destrucción

Los nuevos héroes y unidades que incorporará FT para cada raza prometen añadir profundidad y nuevas tácticas de combate a la jugabilidad de Warcraft III.

Los humanos se beneficiarán del Mago de Sangre, un hechicero ofensivo capaz de desencadenar brutales ataques con magia de fuego y caos. Por ejemplo, Flame Strike es un hechizo al estilo del antiguo Blizzard de Warcraft II, que afecta una determinada área, haciendo llover fuego sobre ella, mientras que Mana Flare está destinado a "atender" a los hechiceros enemigos, descargando rayos sobre todo aquel que ose utilizar maná en un área determinada. Finalmente, Banish es un hechizo que permitirá, literalmente, desmaterializar a una unidad, enviándola temporalmente al éter.
Además del Mago de Sangre, los humanos disfrutarán del Rompe Hechizos, un mago defensivo capaz de anular los hechizos enemigos, y del Dragón Halcón, una unidad voladora, capaz de atacar enemigos voladores y terrestres, y de emplear un hechizo para anular las torres enemigas.
Por su parte, los Elfos de la Noche recibirán una heroína de tipo ofensivo: una suerte de asesina ninja, naturalmente no muy robusta, pero elusiva, rápida, silenciosa, y letal. La misma poseerá dos habilidades especiales pensadas para ser utilizadas como un "combo": su habilidad de Centelleo le permitirá teleportarse instantáneamente a corta distancia, mientras que su ataque especial, denominado "Ventilador de Cuchillos" la hará girar como un trompo, arrojando afiladísimos cuchillos a sus enemigos en todas direcciones. La idea consistirá en teleportarse dentro de un grupo de enemigos, arrojar una nube de cuchillos y desaparecer como por arte de magia. Y por si esto fuera poco, poseerá una habilidad pasiva, denominada "Espíritu de Venganza", que hará que su espíritu dé caza a cualquier enemigo que consiga eliminarla.
Respecto de las dos unidades auxiliares, hasta el momento Blizzard sólo ha anunciado una, el cual es un Gigante de Montaña: una enorme y poderosa criatura pensada para el combate cuerpo a cuerpo, y para brindar protección cercana a los arqueros elfos, atrayendo sobre sí a la infantería enemiga.
Los No-Muertos serán capaces de brindarles una desagradable sorpresa a sus enemigos con el Señor de la Cripta, una versión mucho mayor y más poderosa del antiguo Demonio de la Cripta Arácnido. Esta unidad poseerá poderosas habilidades ofensivas y defensivas. Ofensivamente, podrá empalar a sus enemigos con el cuerno de su cabeza y arrojarlo en el aire. Y defensivamente, podrá castear el hechizo Escudo de Espinas, que le permitirá enterrarse en el piso y lanzar dardos desde su coraza exterior, tornándose prácticamente invulnerable. Además, podrán conjurar escarabajos carroñeros y un enjambre de langostas para ayudarles en su labor de destrucción.
Finalmente, los Orcos recibirán una unidad denominada Cazador de Sombras, que proveerá a sus tropas soporte defensivo, gracias a un hechizo parecido al antiguo Polymorph, que le permitirá transformar enemigos en una criatura, y a otro destinado a curar a las unidades amigas alrededor de él.

Evidentemente, Blizzard planea presentarnos una expansión de lujo, que casi podríamos definir como un nuevo título en la saga, y destinada a prolongar nuestra adicción por la misma por muchísimo tiempo más. Habrá que esperar hasta el invierno, pero de seguro, la espera valdrá la pena. Como siempre. X



El Rompe Hechizos asiste a un Mago de Sangre en su ataque

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: S2 Games
DISTRIBUCIÓN: iGames
INTERNET: www.s2games.com
FECHA DE SALIDA: 6 de Mayo de 2003
DEMO: No disponible

SAVAGE

UN EXPERIMENTO FILADELFIA...

Sin lugar ha dudas, han existido grandes juegos de estrategia, que supieron marcar un antes y un después en el género. Y también hubo FPS que han cambiado nuestra forma de ver a los shooters en primera persona para siempre. Incluso, han existido algunos casos especiales, como el de C&C: Renegade, en el que un FPS se nutrió completamente del escenario de un RTS, creando una perspectiva unipersonal de la situación a la que antes teníamos oportunidad de controlar como dioses creadores.

Pero Savage intenta ir un paso más allá, combinando lo mejor de ambos géneros, otorgándonos la posibilidad de participar, tanto como estrategas en tiempo real, como así también como luchadores en primera persona. ¿Y cómo se combinará esto? Pues logrando un gameplay muy fluido, en el que deberemos comandar a aquellos que hayan decidido pertenecer al grupo de los luchadores, o deberemos acatar las órdenes de aquellos que hayan elegido comandarnos.

De esto surge la imperiosa necesidad de que Savage posea un modo multiplayer muy coordinado y, sobre todo, bien desarrollado. Si optamos por encarnar a un comandante, entonces tendremos que ocuparnos de que todo marche sobre rieles, recolectando para ello recursos naturales, desarrollando tecnología de avanzada, y por supuesto, comandando los ataques contra el enemigo. El desarrollo será típico del género, disponiendo de un cuartel central, desde donde podremos crear peones que se encarguen de obtener los recursos para nosotros, como así también proveernos de toda la tecnología necesaria. Esta tecnología será fundamental para el triunfo, ya que la misma les otorgará a los guerreros mejores armas con las cuales pelear, así como también la posibildad de construir defensas para nuestra ciudad.

Claro que siempre tendremos la oportunidad de actuar como heroicos guerreros, internándonos en el universo 3D de Savage, y pudiendo disponer de diferentes armas, y de los movimientos clásicos de un FPS para eliminar toda amenaza que pueda presentarse. Ni bien comencemos, seremos depositados en el antes mencionado cuartel central, en el que tendremos que equiparnos con el armamento y vestimenta necesarios. Es interesante mencionar cómo se producirá la interacción entre ambas modalidades al disputarse una partida en multiplayer. Si optamos por ser guerreros, por ejemplo, veremos los diferentes waypoints, marcados con luces, que previamente ha asigando nuestro comandante, en su modalidad RTS. Y este comandante será el encargado de autorizar todas las acciones solicitadas por los guerreros, como por ejemplo, un cambio de unidad. De cualquier manera, los guerreros siempre serán los encargados de que la victoria reuslte aplastante, ya que serán quienes tendrán que vérselas cara a cara con el enemigo. Sencillamente alucinante.

Savage estará ambientado en un mundo medieval, pero sin alusiones a un pasado o un futuro. En este extraño mundo, la humanidad se ha dedicado a autodestruirse, llegando casi a la extinción, merced a las sangrientas batallas transcurridas durante largos años. Es entonces cuando surge Jaraziah Grimm, un líder de aquéllos, el cual nunca ha perdido ni un solo combate, y forma una nueva sociedad, denominada The Legion of Man, la cual se encarga de descubrir aplicaciones militares a la electricidad, el magnetismo y los químicos (al parecer, este mundo medieval se halla tecnológicamente muy avanzado). Pero como no podía ser de otro modo, Jaraziah cuenta con una hermana, llamada Orphelia, la cual posee el poder de dominar a los animales y hacerlos cumplir su voluntad. Lo que no puede dominar es el odio que siente hacia su hermano, por lo que arma un ejército de bestias salvajes, para luchar con la organización machista creada por Jeraziah. Un argumento bastante flojo, si es que hay que catalogarlo.

Sabemos que el proyecto de S2 Games es por demás ambicioso, pero también sabemos que algo que hubiera sonado totalmente ridículo un par de años atrás, hoy en día es una realidad posible, gracias a los avances tecnológicos en ambos géneros. Además, lo que pudimos ver de Savage hasta ahora, confirma las promesas de S2 Games, porque todo luce tal cual la empresa afirma, y eso hace que las esperanzas depositadas sean enormes.



"Snipeando" con el arco... algo que nos recuerda las buenas épocas de Thief...

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Trilobite Graphics
DISTRIBUCIÓN: Phantagram Interactive
INTERNET: http://www.trilobitegraphics.com/
FECHA DE SALIDA: Noviembre de 2003
DEMO: No disponible

DUALITY

UN JUEGO "A LO MATRIX"

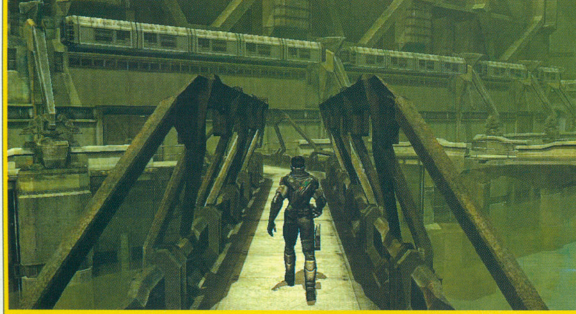
Trilobite Graphics es una empresa fundada en España,que cuenta en sus filas con un par de veteranos retirados de Pyro Studios. Y al parecer el proyecto en el que se encuentran trabajando es espectacular. Duality será un RPG ambientado en un futuro cyberpunk, lo que le dará ese ambiente tan especial, lleno de paisajes con ruinas urbanas, alta tecnología venida a menos, y desesperados habitantes con implantes robóticos. Pero, al mismo tiempo, existe un mundo virtual, en el que vagan almas sin descanso, buscando venganza a través de la fibra óptica, como si fueran fantasmas en una casa embrujada. Como argumento, el concepto es más que interesante.

En este mundo, existen tres personajes -los protagonistas- con motivaciones propias, que si bien difieren mucho unas de otras, todas tienen un elemento en común en alguna parte de la historia. Estos tres personajes son un mercenario, una hacker, y un ente que habita en el ciberespacio. Este último, en vida fue un científico, que transfirió su alma desde su moribundo cuerpo a la red, tras ser atacado por un compañero, vaya a saberse por qué razones. El punto de vista del mercenario es simple: el necesita matar para ganar dinero, y comprar nuevos implantes para mejorar su cuerpo. No se han dado muchos detalles con respecto a la historia, pero con semejante ambientación, no se puede esperar poco.

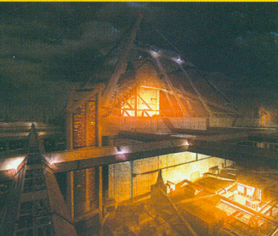
Por supuesto, cada personaje contará con sus propias habilidades. Para empezar, el mercenario, que naturalmente es el mejor dotado para ejercer la violencia, tendrá "auto aim", por lo que disparar con el será de lo más sencillo. Con el científico seremos capaces de abrir puertas con claves computadas y otras maravillas. La hacker se especializará en poner trampas y romper códigos, y si bien ella también puede disparar, no será tan fácil hacerlo como con el mercenario. Además, ella puede conectarse a algunas centrales, y transmitir su "alma" al mundo virtual. Pero claro, tendrá que tener mucho cuidado con su cuerpo, ya que mientras ella se encuentre de paseo en ciyerlandia, el mismo yacerá inerte en una terminal, listo para ser destrozado por algún enemigo que pase por ahí. Para evitar eso, tendremos que rodearla de trampas y otros mecanismos de defensa antes de viajar. El juego empleará una perspectiva en tercera persona, al estilo Max Payne. Como su nombre lo indica, Duality se basará en el paralelismo entre los dos mundos, ya que será necesario el apoyo de ambos para librarse del mal que amenaza el mundo, el cual seguramente será una mega corporación que controlará hasta el aire que respiramos.

Un detalle interesante serán los portales que utilizaremos para trasladarnos en el ciberespacio. Estos supuestamente reflejarán la idea del paraíso según su creador. Como serán exactamente, es algo que no quieren revelar los muchachos de Trilobyte, pero por las pistas que nos dieron, será una versión modernizada de las páginas de internet. Los gráficos, a juzgar por las fotos y los videos que hemos visto, serán terribles. Como ya describí al principio, esa onda cyberpunk que tendrá el juego, dará al juego una ambientación al estilo Matrix.

Y, por supuesto, semejante proyecto no puede dejar de tener multiplayer. Trilobyte está trabajando muy duro enese apartado, y está creándolo bajo un concepto que de seguro le interesará a más de un jugador de rol. Cuando se reúnan a jugar muchos, uno de los jugadores hará el papel de Master, creando una historia en la cual el resto deberá desenvolverse. Puede que esta última cree alianzas, pero también puede formar terribles enemigos. Realmente, Duality promete mucho. Esperemos que no sea una decepción.







- Los escenarios serán impresionantes
- El mercenario (no Joe ¡Eh!) haciéndose el Solid Snake
- Una ambientación que parece salida de Terminator II

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Starbreeze Studios
DISTRIBUCIÓN: Vivendi Universal
INTERNET: www.starbreeze.com
FECHA DE SALIDA: 10 de Marzo del 2003
DEMO: Disponible en www.Datafull.com

ENCLAVE

LA ETERNA LUCHA ENTRE EL BIEN Y EL MAL

Tras el éxito conseguido en Xbox, Enclave se prepara para arribar a la PC, sin novedades, pero con la promesa de ser el mismo y excelente juego que los jugadores de la consola pudieron disfrutar el año pasado.
Combinando una acción sin descanso, con algunos elementos de juegos de Rol, Enclave nos sumerge en un maravilloso mundo medieval. Según cuenta la historia, en este mundo, un demonio emergió de las profundidades, trayendo consigo un ejército de bestias sedientas de sangre y destrucción. Pero un hechicero logró hacerle frente, iniciando una feroz batalla. En un supremo esfuerzo por controlar al demonio y a sus malvados súbditos, en hechicero logró crear una grieta en la tierra, y hacer caer al demonio en ella. Esta grieta, que separa al mundo en dos, mantiene a la horda demoníaca del otro lado. Pero el tiempo ha pasado, y esta grieta se está cerrando, amenanzando con devolver al mundo todas esas infernales criaturas que pusieron a la humanidad al borde de la extinción. Y es por eso que será nuestro deber tomar partido en esta cruzada, aunque estará en nosotros determinar si la cruzada será contra el mal, o o a su favor... porque en Enclave, podremos optar por ambos bandos: los bondadosos Enclave, que cuentan entre sus filas a Druidas, Caballeros y Hechiceros; o si lo deseamos, podremos encarnar a los Outlanders, malévolos personajes que gozan de las habilidades macabras de Asesinos, Bombarderos y Trasgos. En total, serán 6 las razas a elegir, y 25 los niveles que ofrecerá el juego.
Si tenemos que ahondar más en cada una de las razas, podemos mencionar que la diferencia se sitúa básicamente entre la luz y la oscuridad, siendo los Enclave, aquellos que defienden la luz, a base de hachas, bombas arrojadizas, flechas incendiarias, dagas curvas, ballestas, espadas, mazas y martillos. Por su parte, la oscuridad es representada por los Outlanders, que contarán con hachas (aunque más melladas y oxidadadas), escudos, cimitarras, como recursos principales a la hora de decapitar a algún caballero de la luz. Además, hay que mencionar que cada raza contará con las habilidades propias de su gente. Como es costumbre en este tipo de juegos, los druidas poseerán la virtud de la autocuración, y los caballeros, la destreza en el combate, por citar sólo unos ejemplos.
En cuanto a los gráficos, ¿Qué más decir que aquello que se puede observar en las capturas de esta misma página? Con unos modelos súper detallados, y unos efectos especiales de última generación, Enclave barrerá con todo lo conocido. Los escenarios prometen ser de lo más variados, transportándonos por castillos de la época, ríos de lava, y bosques embrujados.
En cuanto al elemento RPG, el mismo estará dado por inventarios característicos de este tipo de juegos.
Otro aspecto sumamente importante para destacar, es la incorporación de un modo multiplayer excelente, al estilo de la saga Diablo, en el cual podremos batirnos a duelo en mágicos combates, con personas de todo el mundo. Pero la cosa no termina ahí, ya que si nos aburrimos de las clásicas partidas al estilo deathmatch, podremos optar por un juego en cooperativo mucho más orientado a misiones, las que se relacionarán en cierta manera con la historia principal que podemos jugar en el modo single player.
Esperemos que Starbreeze Studios cumpla con todo lo prometido, ya que de hacerlo, podremos dar por descontado infinitas horas de diversión en nuestros hogares, ya sea jugando solos o en la red, donde más lo prefiramos...



Todavía sigo sin creer lo que ven mis ojos...

Los efectos especiales exprimirán hasta el último mega de nuestra placa de video


Un pararrayos no vendría nada mal en este momento



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Quicksilver Software Inc.
DISTRIBUCIÓN: Infogrames
INTERNET: http://moo3.quicksilver.com
FECHA DE SALIDA: 25 de Febrero de 2003
DEMO: No Disponible

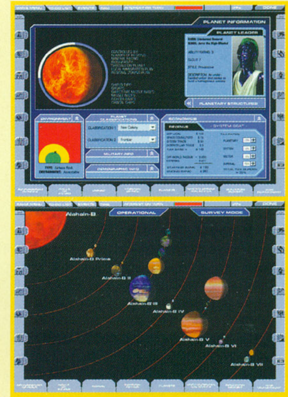
MASTER OF ORION III

¡JUGUEMOS A SER EL EMPERADOR PALPATINE!

Tras la caída del Imperio de Antaran, las razas indígenas del cuadrante de Orión buscan expandirse hacia las estrellas nuevamente, y reestablecer sus perdidos imperios ¿Cuál de todas ellas prevalecerá?
Hace ya casi una década que Microprose lanzó el primer Master of Orion, poco después de la aparición del primer Civilization. Master of Orion se convirtió rápidamente en el estándar del subgénero de la estrategia espacial. La serie ha ido evolucionando, a medida que definía la forma en que se crea, mantiene y expande un verdadero Imperio Galáctico. Y con Master of Orion III (MOO3), la nueva entrega de la serie, la gente de Quicksilver se prepara para llevar este concepto un paso más lejos. En MOO3, asumiremos el mayor rol hasta la fecha: en lugar de representar a meros dictarores interplanetarios, nos convertiremos en el amo de toda una civilización galáctica. Ya no bastará con ser un buen capitán o un hábil economista. Además deberemos ser consumados políticos, administradores y espías, si queremos tener éxito y escribir nuestro nombre en los Anales de la Historia.
MOO3 expandirá el tradicional concepto de las "4 X" de los juegos de estrategia por turnos (eXplorar, eXpandir, eXplotar y eXterminar), incorporando la quinta "X": eXperiencia. En esta tercera entrega, la experiencia llevará a los jugadores a pensar y actuar activa y reactivamente como si se trataran de la verdadera cabeza de un vasto imperio. Las decisiones que tomemos en cuanto a la guerra, la paz, los impuestos, y todos aquellos factores con los cuales un líder debe entenderse a diario, tendrán consecuencias no sólo militares y económicas, sino tambien culturales y sociopolíticas.
Además de la atención que usualmente prestamos en esta clase de juegos a la necesidad de expandir nuestras fronteras y defendernos de los ataques, tendremos también que "mirar dentro de casa", para vigilar la marcha de los acontecimientos internos de nuestro imperio. Este cúmulo de problemas domésticos incluirá facciones políticas opuestas, rebeldes, traidores, e incluso ciudadanos descontentos que podrán optar por abandonar nuestro imperio si consideran que sus necesidades no son atendidas por el gobierno. Las revoluciones y las guerras civiles estarán a la orden del día. El juego permitirá la posibilidad de que participen 32 jugadores, en un entorno tres veces más grande que el de Master of Orion II, lo cual dará una enorme importancia al espionaje y a la diplomacia. Como todo Master of Orion, MOO3 será bastante complejo: algo a lo que los fans de la serie, (al igual que los de la saga Civilization) están acostumbrados. No obstante, el juego contará con la opción de automatizar gran parte del "micro management" característico de este tipo de juegos, para hacer los turnos más fluídos, y por el mero hecho de que, si bien podremos hacer cualquier cosa durante nuestro turno, no podemos hacerlo todo, y naturalmente, no podremos darnos el lujo de no hacer nada.
Si bien, como ya hemos dicho, MOO3 será un estratégico por turnos al igual que sus predecesores, los combates emplearán otro sistema: la fase de planeamiento de los mismos se realizará simultáneamente por todos los jugadores por reloj, y los combates en sí transcurrirán en tiempo real, y elementos como la moral, entrenamiento, doctrina y liderazgo jugarán un rol importante en el resultado de cada enfrentamiento.
En el aspecto técnico, MOO3 promete grandes mejoras. Si bien en un estratégico por turnos, el fuerte no son los gráficos o el sonido, sino la jugabilidad y la profundidad del concepto estratégico, el juego promete mejorar aún más la calidad de los modelos de las naves, que ya en Master of Orion II era excelente. Para el momento en que esta nota esté en sus manos, MOO3 ya estará a la venta, y podremos comprobar cuántas de estas promesas se convierten en realidad.



- La pantalla de la Diplomacia
- Eligiendo una raza para comenzar la construcción de nuestro imperio
- El menú de combate terrestre



- Echando un vistazo a uno de nuestros planetas
- Un sistema planetario bajo nuestro control

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Terminal Reality
DISTRIBUCIÓN: Majesco Games
INTERNET: www.bloodrayne.com
FECHA DE SALIDA: 14 de marzo de 2003
DEMO: ¡En el Xtreme CD!

BLOODRAYNE

HACEME TUYO...

Tras su aparición en todas las consolas mayores, la gente de Terminal Reality ha decidido que es hora de trasladar las andanzas de la vampiresa pelirroja a la PC. Bloodrayne será un típico juego de acción en tercera persona, con toques verdaderamente macabros, y sin duda, una de las protagonistas más sexys del año. El juego trata sobre una agente llamada Rayne, la cual trabaja para la Brimstone Society. La particularidad de esta muchacha, es que es mitad vampiro, y mitad humana. Gracias esto, ella cuenta con poderes sobrenaturales, lo cual la convierte en el agente indicado para las misiones que se le encomiendan. Rayne puede realizar saltos a alturas sorprendentes, ver claramente cosas que un humano común no puede, y tiene una fuerza increíble, la cual emplea al máximo con las cuchillas que lleva en los brazos. Por supuesto, siempre y cuando tenga suficiente sangre disponible, ya que ésta se le acaba muy rápido. Después de todo, también es humana.

Ella necesita sangre, los muchachos, contentos...

Que mejor lugar para un vampiro que este humilde país...

La historia transcurrirá en el año 1936, en pleno auge del nazismo. Rayne patrulla las calles haciendo pequeños trabajos de "limpieza", y es elegida por la Brimstone Society para "pasar la escoba" en la Patagonia, Argentina. Según los informes de inteligencia, en ese lugar se encuentra una base Nazi, en la que se están llevando a cabo experimentos sobrenaturales para fortalecer a la raza aria. De esta manera nos introduciremos de lleno en este juego, el cual, como pueden ver en las fotos, es visualmente espectacular, sobre todo, en cuanto al diseño de los personajes, los cuales son muy parecidos a los que vimos en anteriores juegos de la empresa, como Nocturne. Eso sí, debido a esto, Bloodrayne nos pedirá bastante máquina, así que si no cuentan con algo de un 1 GHz, y como mínimo una placa 3D con 64 MB, vayan pensando en romper el chanchito. Esto ya lo vimos con Splinter Cell, el cual también tiene requerimientos astronómicos, gracias a los vagos de los programadores, que no se ponen las pilas para optimizar el código como es debido. Lo más notable sin duda serán los efectos visuales con los que se representarán los diferentes poderes de nuestra sanguinaria heroína. A medida que avancemos en el juego, ganaremos algún que otro power up, que se traducirá en nuevos poderes vampiricos, como la capacidad de ver "mas allá" de lo normal, o un poder que nos permite ver las auras de nuestros enemigos (Auspex, para los amigos roleros) y el cual es muy útil para saber cuántos de ellos hay escondidos detrás de una pared, o en un lugar muy oscuro. Además, Rayne contará con el famoso "bullet time" (Celeridad, también para nuestros amigos roleros), y un impresionante "modo berserk". Sin duda, la acción en tercera persona nos dejará observar detalladamente el espectacular cuerpo de la hermosa vampiresa. A no desesperar, que esta femme fatale con colmillos estará visitándonos en nuestras PCs dentro de poco, y esta visita promete ser todo un acontecimiento. Si tenemos que donar sangre, que nos la saquen así, por favor...



Rayne a punto de darse un festín



Quinta selección anual XTREME PC a los mejores juegos del 2002

¡Hola! Aunque ustedes no lo puedan creer -y nosotros tampoco-, de alguna manera nos las ingeniamos para seguir estando aquí. Y en esta ocasión, para entregar por quinto año consecutivo los premios a los mejores juegos del año que pasó, en este caso, el 2002. Aunque para los juegos de PC no fue un gran año (como por ejemplo el 2000) en cantidad, sí lo fue en calidad. Pocos títulos, pero realmente impresionantes. En algunos casos aparecieron juegos que redefinieron el género, o multigénero, porque ya es muy difícil ver alguno que se pueda encasillar en uno sólo y de ahora en más, aquellos que pretendan lograr sorprendernos, van a a tener que esforzarse, y mucho. Fue, sin duda, un gran año para los juegos Multiplayer -aunque algunos son muy caros de jugar por la devaluación, como Magic: Online, o los juegos que tienen una cuota mensual, como la mayoría de los RPG en mundos persistentes- el género de acción estuvo plagado de títulos clásicos, y hasta las aventuras gráficas tuvieron un pequeño renacer. Todo esto genera una de las selecciones más difíciles de la historia de Xtreme PC...

2002



Pocos RTS han sido tan esperados como la tercera entrega de la serie Warcraft, que batió récords de preventa, y que sin duda es por derecho propio uno de los mejores juegos del año. El conflicto en el sufrido mundo de Azeroth nunca termina, y esta vez un nuevo contendiente, la Legión Ardiente, se prepara para destrozar la delicada paz establecida tras la derrota de los Orcos. Poseedor de un excelente argumento, gráficos 3D soberbios, una jugabilidad pulida al máximo, una campaña majestuosa, en la que comandaremos humanos, orcos, nomuertos y elfos de la noche, y un multiplayer que es adrenalina pura, Warcraft III posee el sello de calidad que Blizzard le pone a cada uno de sus lanzamientos, eternos candidatos al máximo galardón.

OTROS CANDIDATOS:
Hegemonia: Legions of Iron
Age of Mythology

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

BLIZZARD / VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE

MEJOR RTS



Sin duda, el desafío al que se enfrentó la gente de New World Computing era muy grande: nada menos que reinventar la serie Heroes of Might and Magic, adecuándola a los tiempos que corren, pero conservando el clásico "feeling" de estar jugando a un juego de la serie Heroes. Y realmente lo lograron. Heroes of Might & Magic IV es una excelente entrega de esta clásica saga, por primera vez recreada en un universo enteramente tridimensional, con muchísimas mejoras implementadas a pedido de los fanáticos, muchísimas unidades nuevas, nuevas razas, construcciones, artefactos, hechizos, habilidades, y unos gráficos maravillosos. Tras esta entrega, podemos decir que Heroes of Might and Magic sigue siendo el rey de los estratégicos por turnos.

OTROS CANDIDATOS:
Age of Wonders II: The Wizard Throne
Combat Mission: Barbarossa to Berlin

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV

NEW WORLD COMPUTING / 3DO

MEJOR ESTRATEGICO



La palabra "Frenesí" se puso de moda con Grand Theft Auto III, y eso es una muestra de la acción sin par que ofreció el juego. La libertad que ofrece, el poder subirnos al vehículo que queramos, que podamos elegir la misión a realizar, el poder de impartir "justicia" por mano propia, sin dejar de mencionar que podíamos elegir la música que queríamos escuchar, son razones que hacen de éste un justo ganador. Cuando se anunció, nadie creyó posible que el universo de GTA pudiera ser llevado a las tres dimensiones, y Rockstar demostró que sabe lo que hace, entregándonos un juego que, por poco no se queda con el título de Juego del Año, y que tambien por una cantidad infima de votos no se llevo el de Mejor Juego Según los Lectores. Sin dudas de lo mejor.

OTROS CANDIDATOS:
No One Lives Forever 2: A Spy...
Hitman 2: Silent Assassin
Jedi Knight II: Jedi Outcast

GRAND THEFT AUTO III

ROCKSTAR NORTH / ROCKSTAR GAMES

MEJOR ACCION / ARCADES



Este año hemos visto más calidad que cantidad en lo que se refiere a RPGs. Si bien el Morrowind ocupa un lugarcito especial en nuestros corazones, es imposible escapar a la tentación de una buena partida online al Neverwinter Nights. EL sueño del DM Online finalmente se hace realidad. Si bien la historia single player recibió ciertas críticas no tan positivas, el componente multiplayer hace que todo valga la pena. Además, Bioware demuestra permanentemente su compromiso con sus fieles seguidores con nuevos parches y módulos jugables. Para aquellos que quieran dirigir una partida o crear un nuevo mundo para jugar, NWN ofrece posibilidades casi ilimitadas. Y con una expansión en camino, parece que hay NWN para rato.

OTROS CANDIDATOS:
The Elder Scrolls III: Morrowind
Icewind Dale II

NEVERWINTER NIGHTS

BIOWARE / INFOGRAMES

MEJOR RPG

MEJOR AVENTURA

Los años pasaron, y algunos estilos de juego cayeron en desuso, como las aventuras gráficas. Sin embargo, una pequeña empresa radicada en Francia, llamada Microïds, revivió de una forma inusitada el género. Syberia es una obra de arte, se la mire por donde se la mire, gracias al trabajo del artista Benoit Sokal, quien diseñó los personajes, los escenarios, y la historia. La empresa ha ganado gran renombre gracias a este juego, por lo que, desde ahora, cada vez que se anuncia una aventura gráfica de Microïds, podemos estar seguros de que se tratará de un gran juego. Sin duda esperamos con ansias la segunda parte, anunciada para este año, la cual terminará de relatarnos las aventuras de Kate Walker en busca de la mítica Syberia.



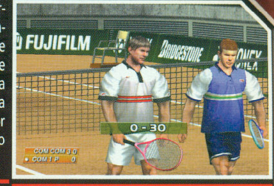
SYBERIA

THE ADVENTURE COMPANY / MICROIDS

OTROS CANDIDATOS:
- Post Mortem
- Simon The Sorcerer 3D
- Shadow of Destiny

MEJOR DEPORTIVO

Tras un paso por las consolas y los arcades, la adaptación tardía de este clásico del tenis de Sega hizo que más de un usuario de PC vaya por la vida con una sonrisa en la cara. Antes del Virtua Tennis, los juegos de ese deporte no se distinguían mucho unos de otros. Sin embargo, Sega ha logrado crear un juego que incluso hizo cambiar su opinión acerca de este deporte a mucha gente. Con un control asombroso por lo simple e intuitivo, el cual nos permite realizar cualquier tipo de movimiento característico con solo tres botones, Virtua Tennis se transforma en un vicio, sobre todo a la hora de jugar con amigos. Esperamos ansiosos que la segunda parte de este clásico toque algún día la superficie de nuestros discos rígidos, que por supuesto, serán de césped, polvo de ladrillo, o cemento.



VIRTUA TENNIS

SEGA

OTROS CANDIDATOS:
- Tiger Woods PGA Tour 2003
- FIFA 2003
- NBA LIVE 2003

MEJOR SIMULACION

Bridge Commander es el juego que los fanáticos de Star Wars vienen soñando desde hace años. Al fin, después de una larga espera, podremos sentarnos en la venerable silla del capitán y ponernos al mando de nuestra propia nave y tripulación. Y encima, capitaneando la creación de este juegazo se encuentra el señor Larry Holland, un veterano diseñador, responsable por joyas como TIE Fighter o Secret Weapons of the Luftwaffe. Toda la tensión de las batallas espaciales de series como The Next Generation o Deep Space Nine, envasada en un CD. Simplemente maravilloso.



STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

TOTALLY GAMES / ACTIVISION

OTROS CANDIDATOS:
- Grand Prix 4
- Trainz
- MotoGP

MEJOR EXPANSION

Los títulos de la saga "The Elder Scrolls" siempre se han destacado por su nivel de calidad y atención al detalle, estableciendo nuevos standards para los RPG. Morrowind continúa la tradición iniciada por juegos como Arena y Daggerfall. Sin embargo, incluso juegos como este pueden mejorarse, y eso es lo que logra Tribunal. Esta expansión soluciona algunas falencias del juego original, y agrega una nueva campaña con enemigos, armas y monstruos exclusivos. Podremos visitar la ciudad de Mournhold, capital de Morrowind, para develar un antiguo misterio. Si jugás al "Morro", Tribunal es una compra obligada.



THE ELDER SCROLLS III: TRIBUNAL

BETHESDA SOFTWORKS

OTROS CANDIDATOS:
- Ghost Recon: Island Thunder
- The Sims: Vacation
- The Sims: Unleashed



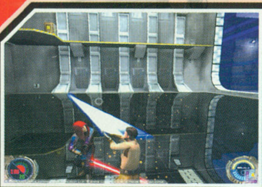
OTROS CANDIDATOS:
Magic: The Gathering Online
Warcraft III: Reign of Chaos
Dark Age of Camelot

¿Acaso cabía alguna duda? El FPS ambientado en la Segunda Guerra Mundial, redefinió el concepto de juego Multiplayer. Manejar tanques, barcos, jeeps, camiones y aviones fue posible gracias a Battlefield 1942. Las batallas que pudimos presenciar a partir de ese momento, fueron lo más parecidas a un combate real que tuvimos oportunidad de ver. Servidores de todo el mundo se abarrotaron de usuarios deseosos de batallar por El Eje o los Aliados. Nosotros también caímos en la manía, e invertimos preciosos dólares para hacernos con decenas de cajas, y batallar en equipos en niveles como Gazala o El Alamein. De seguro, esto es motivo más que suficiente para otorgarle el triunfo en esta categoría.

BATTLEFIELD 1942

DICE / ELECTRONIC ARTS

MEJOR MULTIPLAYER



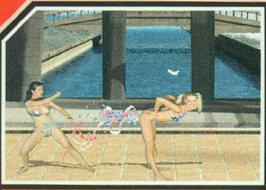
OTROS CANDIDATOS:
Duke Nukem: Manhattan Project
The Thing
Tiger Woods PGA Tour 2003

Dark Forces sorprendió a todos con su jugabilidad, haciendo realidad el sueño de un Doom, ambientado en el universo Star Wars. Luego, el diseñador Justin Chin le tapó la boca a los críticos con la secuela, Jedi Knight: un juego con un diseño totalmente innovador para la época. Debemos confesar que no esperábamos tanto de Jedi Outcast, que no solo fue un juego mucho más bello que su antecesor (gracias a la tecnología del Quake III), sino que es una aventura excelente, con una gran historia, personajes inolvidables y un modo multiplayer a toda prueba. Cuando George cumple, cumple con creces.

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

RAVEN SOFTWARE / LUCAS ARTS

SORPRESA



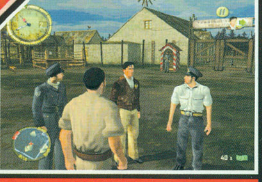
OTROS CANDIDATOS:
E.T. Phone Home
Treasure Planet: Treasure Racer
Real Girls Strip Poker

La vuelta de El Lado Bizarro no pudo haber sido mejor. Con Voluptas enarbolando la bandera, Bikini Karate Babes supo demostrarnos hasta dónde podía llegar el mal gusto en un juego de peleas. Sus "míticas" luchadoras nos han hecho reír a carcajadas con cada movimiento que realizaban. Cada vez que nos tocó pelear, nos enteramos que caer al piso significaba una derrota automática, pero nos resignamos a tener que terminar el juego, sólo para ver que las escenas finales sobrepasaban el límite de lo aberrante. Patadas de caballo, chas chás en la cola, cosquillas, eructos, asfixia por senos, strip-teases, e incluso flatulencias, fueron algunos de los elementos que llevaron a Bikini Karate Babes al triunfo indiscutido en esta categoría.

BIKINI KARATE BABES

"CREATIVE" EDGE STUDIOS

PEOR JUEGO



OTROS CANDIDATOS:
The Fellowship of the Ring
Die Hard: Nakatomi Plaza
The Sims: Online

Pocas veces un juego fué promocionado de la manera en que lo fue Prisoner of War. La gente de Wide Games prometió para esta aventura de acción "un sistema de vida artificial, que logrará recrear el ambiente de un campo de concentración de modo enteramente realista", y "una revolucionaria inteligencia artificial, que hará que los NPCs reaccionen de forma inteligente y adecuada ante cada situación". Tras haber tenido el suficiente tiempo para asimilar estas rimbombantes frases, nos encontramos con una aventura soporífera, unos guardias alemanes que son más tontos que una mezcla genética de Roger Wilco, Larry Laffer y Guybrush Threepwood juntos, y una carencia de violencia que roza lo estupido para el tema. Sin dudas, un fiasco total.

PRISONER OF WAR

WIDE GAMES / CODEMASTERS

DECEPCION



JUEGO DEL AÑO XPC

Qué se puede decir que no hayamos dicho ya del mejor juego del 2002? Mafia cautivó a todos los que lo vieron, y ni que hablar de los que lo jugaron. La acción que vimos a lo largo de sus 20 niveles, era de una belleza sin igual, sus cutscenes hicieron que cada vez que terminábamos de ver una, rogáramos por más, y las constantes dosis de acción lograban que pasáramos noches en vela intentando matar a Morello. Y las melodías..., esos suaves sonidos de trompetas que aún hoy muchos tararean por la redacción. Es cierto que el juego tuvo algunos problemas, y que algunas misiones resultaban sumamente frustrantes, pero todo eso lo compensa con creces con una dirección de arte maravillosa, y una estética cuidada hasta en su más mínimo detalle. Porque si hay algo que Mafia supo recrear, fue la perfecta ambientación de los '30, que nos hace imaginar que recorremos las calles de la Chicago de Al Capone, con la diferencia de que el capo esta vez se llamaba Don Salieri. Nuestra relación con Mr. Salieri nos garantizó momentos muy especiales, en que cada personaje nos hacía recordar a alguno clásico de alguna película del género. Incluso es posible que recuerden de memoria los nombres de todos los personajes con los cuales tuvieron oportunidad de trabar relación. Todo esto contribuyó a que el mejor juego del 2002, fuera lo más parecido a una película que podamos jugar en nuestras vidas, y eso lo hace muy especial. Si te preguntás por qué elegimos a Mafia como juego del año, es porque probablemente no lo jugaste.





Gráficamente, Mafia es impresionante. Fíjense en los efectos de luces y sombras, tanto en este nivel en una galería de arte, como en esta persecución automovilística...

MAFIA

ILLUSION SOFTWORKS / GATHERING OF DEVELOPERS

OTROS MUY VOTADOS:
Grand Theft Auto III
Warcraft III: Reign of Chaos
Battlefield 1942

JUEGO DEL AÑO DE LOS LECTORES

Por primera vez en la historia de Xtreme PC, este año, la votación que realizaron ustedes, nuestros lectores, colocó en una posición ganadora a varios juegos simultáneamente, en lugar de encumbrar en forma unánime a uno en particular. En años anteriores, los ganadores fueron, por orden cronológico, Commandos, Quake 3: Arena, Deus Ex, y Operation Flashpoint. Pero el 2002 arrojó un resultado muy distinto: faltando apenas un par de días para finalizar la votación, Mafia, Grand Theft Auto III, y Warcraft III: Reign of Chaos se dividían equitativamente las chances de ganar, con el espectacular Battlefield 1942 a la zaga, pero por poco margen. finalmente, en las últimas 24 horas se definió la votación, y Warcraft III: Reign of Chaos se convirtió en un justo ganador, por un pequeño margen, sobre Mafia y Grand Theft Auto III. Los motivos: los mismos que lo encumbran como mejor RTS del año: una espectacular dirección artística, una campaña single player impresionante, con 4 razas muy bien balanceadas, gráficos 3D de otro planeta, la adición de elementos de rol que le dan ese toque "distinto", los héroes, y un multiplayer que es adrenalina pura. Y hay que decir que Warcraft III: Reign of Chaos es uno de los más jugados en cybercafés de todo el mundo, por los mismos motivos que nosotros les enumeramos. Se puede decir que los altísimos requerimientos de hardware de Mafia y Grand Theft Auto III motivaron que muchos se quedaran con las ganas de probarlos, pero las virtudes del juego de Blizzard son innegables. Warcraft III es un ganador nato, que esta vez se quedó con todo.





Qué mas podemos decir de este sensacional RTS, que no hayamos dicho hasta ahora... simplemente, instalalo y jugalo. Te aseguramos que NO TE VAS A ARREPENTIR...

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

BLIZZARD / VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE

OTROS MUY VOTADOS:
Mafia
Grand Theft Auto III
Battlefield 1942

REVIEWS



LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

100% al 90%
CLASICO

Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80%
EXCELENTE

Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70%
MUY BUENO

Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60%
BUENO

Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50%
REGULAR

Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40%
MALO

Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0%
MUY MALO

Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC



COMMAND & CONQUER: GENERALS 95%

PREMIO XTREME CLASICO

Los juegos que aparecen con este símbolo merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

Y además, implementamos también este nuevo premio: el PREMIO XTREME al MEJOR JUEGO DEL MES. Puede haber otros clásicos, pero donde vean esta medalla, significa que de todos los juegos revisados en ese número de la revista, ese es el mejor: un CLASICO de CLASICOS.



LOS JUECES DE TURNO

DIEGO "ERWIN" BOURNOT
Este mes, además de pasearse sobre orugas por todos los servers jugando Battlefield 1942, nuestro General demostro sus dotes en Magic Online perdiendo Drafts a lo pavote...



FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES
Despues de una semanita en Brasil, Facundo volvio con todas las pilas. Y nosotros aca muertos de calor, le encajamos los peores juegos del mes para que se divierta... 8)



ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL
A diferencia de otros meses, nuestro piloto profesional se dedico mucho a las consolas, ahora que llego el Splinter Cell para PC no lo podemos despegar del maldito monitor...



ALEJANDRO NIGRO
Además de pasearse por los bosques de Sherwood con su arco bajo el brazo, nuestro experto en "Tycoons" anduvo haciendo experimentos raros con algunos pobres bichos...



SEBASTIAN RIVEROS
Este mes, nuestro Dungeon Master, además de explorar lo que se trae Star Wars: Galaxies, tuvo tiempo para horrorizarse con otro de esos engendros pensados para El Lado Bizarro.



ARMANDO "WIKING" SAL
Piloto de combate si los hay, descendió de un caza cuya carlinga estaba llena de agujeros recién hechos, y nos entregó un informe sobre el nuevo Combat Flight Simulator...



DON CLERICUZIO
Este mes dejó el rifle sniper guardado en el armario, y se dedicó a draftear incansablemente, despuntando a cada rato ese terrible vicio que es Magic: The Gathering Online...



MARTIN ERRO
Otro que deambula de servidor en servidor, buscando posiciones elevadas, y desde el silencio y con su mira telescópica, "limpia" la zona de enemigos... y de algunos amigos tambien



POR **DIEGO "ERWIN" BOURNOT**

COMMAND & CONQUER: GENERALS



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Electronic Arts Pacific
DISTRIBUCIÓN: Electronic Arts
INTERNET: www.ea.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PIII 800 con 1.8 GB de espacio libre en disco rígido, 128MB RAM, placa aceleradora 3D con 32 MB de VRAM (mínimo chip nVidia GeForce 2) y DirectX 8.0
SOPORTE MULTIPLAYER: 8 jugadores LAN e Internet
NIVEL DE DIFICULTAD: Variable

EL REFINADO ARTE DE LA GUERRA MODERNA EN SU MÁXIMA EXPRESIÓN

Desde su inicio, con la la aparición del mítico Dune II, el género de la estrategia en tiempo real ha experimentado una evolución constante. Esta tendencia se ha visto impulsada en mayor o menor medida por la mayoría de sus exponentes que han ido apareciendo con el correr de los años. Pero existen dos sagas en particular, que contribuyeron más que ninguna otra a impulsar este fantástico género, y hacerle adquirir la popularidad que hoy día posee. No sólo eso, sino que definieron parámetros y estándares de calidad, convirtiéndose en la vara con la que se miden todos los demás lanzamientos englobados dentro de esta categoría de juegos. Estas dos sagas son, obviamente, la de Command & Conquer y la de Warcraft, creadas por los maestros del género, Westwood Studios y Blizzard, respectivamente. Hace unos meses, la gente de Blizzard nos asombró con Warcraft III: Reign of Chaos, el mejor RTS visto hasta ese momento, e indiscutiblemente, uno de los mejores títulos del 2002. Pero la respuesta no se hizo esperar mucho: estimados amigos, les presento la obra maestra -y a la vez, póstuma- de Westwood Studios: Command & Conquer: Generals.

Ahora que lo tengo en mis manos, puedo contarles que esperé tan ansiosamente a Command & Conquer: Generals como lo

Los norteamericanos asedian una base china: Paladins, Humvees y Tomahawk Missile Launchers vs. Battlemasters y Overlords

hice tiempo atrás como con Warcraft III: Reign of Chaos. Y es que tanto Generals como Warcraft III pertenecen a ese tipo de juegos que generan enormes expectativas, y que uno sabe que están destinados a convertirse en clásicos indiscutibles, o en tremendas decepciones. Imagino que, a esta altura, ya se estarán preguntando qué destino le depara a Generals. Pues puedo decirles, sin temor a equivocarme, que estamos en presencia de uno de los más firmes candidatos a mejor juego del año 2003 ¿Cómo? ¿Así nomás, sin anestesia? Sí. Generals es sencillamente un juegazo..., una Obra Maestra, con mayúsculas y todo. Pero obviamente, no alcanza con una frase tan simplista para explicar todo lo que es este juego. Así que pasemos a la review.

Cuando la calidad importa más que la cantidad

Durante los últimos dos años, la gente de Westwood Studios tuvo un solo proyecto en carpeta, que dio como resultado el juego que nos ocupa. Al igual que Blizzard, su gran competidora en el género, Westwood Studios se caracteriza por ser una empresa muy poco prolífica en cuanto a cantidad de lanzamientos. Pero ambas empresas también poseen otra saludable coincidencia: la enorme calidad de sus juegos. Y Generals es un excelente ejemplo de esto último. De hecho, es un juego que roza la perfección desde muchos puntos de vista. Generals plantea un enorme salto evolutivo, tanto en la saga a la que pertenece, como en el género de los RTS. Olvídense de los argumentos de película representados en cutscenes estilo Hollywood, de héroes y villanos, de los GDI y la Brotherhood of Nod. Generals deja atrás la locura y las maquinaciones de Kane, Stalin, Yuri y tantos otros malvados sedientos de poder, que supimos ver en los Command & Conquer clásicos y en los Command & Conquer: Red Alert, y nos sumerge en un futuro cercano mucho más realista. Un futuro que podría estar a la vuelta de la esquina, en el que norteamericanos, chinos y una facción terrorista denominada G.L.A. (Global Liberation Army), sospechosamente parecida a los Talibanes, se enfrentan en una lucha a muerte por la dominación mundial. A primera vista, Generals parece muy distinto de los anteriores juegos de la serie Command & Conquer, apariencia que fomenta el impresionante avance en materia visual que muestra en comparación con sus antecesores, y sobre el que me expresaré en las próximas páginas. Pero el mismo se mantiene fiel al concepto y la jugabilidad de característicos de la serie, con sus campañas basadas en facciones plenamente diferenciadas. Naturalmente, los años pasan, y Generals nos muestra la madurez de la saga. Muchos fans extrañarán algunos de los elementos clásicos con los que se acostumbraron a contar, pero con el correr de las misiones, se acostumbrarán a la renovada pero aún así clásica jugabilidad que nos propone Generals.



¡Carpet bombing!



Haciendo limpieza con los Apaches

¡Let's kick some G.L.A.'s butt!

Las unidades y construcciones

Es digno de elogio el hecho de que Westwood haya sido capaz de crear tres facciones tan disímiles entre sí, pero dotadas todas ellas de campañas altamente satisfactorias, y de espectaculares unidades. En especial, es muy gratificante la campaña de los G.L.A., que en mi caso en particular, fue la primera que me tocó jugar.
Cualquiera pensaría que, tratándose de una facción terrorista, sus recursos serían pocos, y la variedad de sus unidades, escasa. Nada más alejado de la realidad. La campaña de los G.L.A está orquestada de tal forma que respeta el estilo de combate "guerrillero" que es típico de esta ideología. Merced a las diferencias en cuanto a la cantidad de recursos disponibles, respecto de las otras facciones, las unidades G.L.A. son extremadamente baratas, susceptibles de ser creadas en masa. A su vez, son muy veloces, y capaces de aprovechar de forma integral el "botín de guerra" dejado por el enemigo. Por ejemplo, el tanque Marauder, es capaz de "nutrirse" de las unidades enemigas destruidas, empleando la chatarra para mejorar sus armas y su coraza. Los G.L.A.

carecen, obviamente, de poderío aéreo. Pero, por contrapartida, poseen una excelente defensa antiaérea, provista por sus baratísimos infantes dotados de lanzacohetes, sus efectivos puestos de defensa dotados de sistemas Stinger, y por sus Quad Cannon, que son una suerte de camionetas dotadas de un cañón antiaéreo automático de cuatro tubos, y que también disponen de capacidad "chatarrera". Todas las unidades de infantería G.L.A., además de su bajo precio, poseen un envidiable poder de fuego, en especial, sus unidades suicidas. Y ni qué hablar de la espectacular Angry Mob, que como su nombre lo indica, es una turba enloquecida, que cuando está dotada del upgrade que le otorga un fusil de asalto AK-47 a cada uno de sus integrantes, además de las clásicas pistolas y cocteles Molotov, posee un poder de fuego demoledor.

Pero lo mejor del arsenal G.L.A. lo constituyen sus unidades dotadas para la guerra química y bacteriológica. No hay nada como disparar a los infantes enemigos cohetes SCUD armados con cabezas de Antrax, en vez del clásico alto explosivo, y ver como caen retorciéndose en agónicos estertores, mientras aúllan de sufrimiento. Por si fuera poco, los tanques también pueden ser dotados de proyectiles que, además del daño normal causado porel explosivo, liberan pequeñas cantidades de Antrax. Todas las edificaciones G.L.A. son bastante económicas, y cuentan con la ventaja de que, en caso de ser parcialmente destruidas, dejan en el sitio una suerte de bunker, que si no terminó de ser destruido por el ataque enemigo, al poco tiempo regenera la construcción completa hasta el 100% de operatividad. No queremos arruinarles la sorpresa, y contarles cuál es la mejor arma que posee esta facción. Pero si miran la intro del juego, se van a dar una idea clara...

¡Cooooocinadoooooo!

Al igual que en la vida real, los chinos basan buena parte de su poderío en la fuerza de los números, y ganan bonuses cuando atacan "en horda". Ayuda mucho el hecho de que sus unidades de infantería no especializadas siempre están a precio de oferta: lleve 2, pague 1. Literalmente, cada vez que creamos un soldado de infantería, la barraca nos entrega dos. Pero naturalmente hay más, mucho más. Una de las especialidades chinas son las armas antipersonal: sus Gatling Tanks, dotados cada uno de un par de cañones rotativos Gattling de 20 mm., son capaces, literalmente, de partir al medio a los infantes enemigos a gran distancia, antes que éstos tengan la oportunidad de usar sus propias armas. Y para defensa cercana, cuentan con los Dragon Tank, los cuales lanzan napalm, ya sea en un chorro dirigido a un objetivo en particular, o creando barreras de fuego defensivas, que ningún infante o unidad ligera enemiga será capaz de atravesar sin terminar convertida en pollo rostizado, y con los tanques medianos Battlemaster. Como unidad de asalto, y para derrotar a cualquier unidad acorazada enemiga, cuentan con una unidad desequilibrante: el tanque Overlord. Este mamut acorazado está dotado de un par de cañones pesados, y de una pesada coraza que lo hace sumamente difícil de destruir. Por si fuera poco, cuenta con la posibilidad de implementar en su torreta un upgrade especial: dos cañones Gattling para defenderse de los infantes, un bunker capaz de albergar media docena de infantes, o un Centro de Propaganda móvil. El Centro de Propaganda obra a modo de médico, "curándose" a sí mismo y a las unidades cercanas con sus arengas políticas. Obviamente, la combinación de Overlords con cañones Gattling y otros con Centros de Propaganda es mortal, sobre todo con el apoyo de artillería móvil y un par de cañones con capacidad para lanzar cabezas nucleares. La fuerza aérea china es eficiente, pero obviamente no puede disputarle la supremacía a los norteamericanos. Las construcciones de los chinos son, a grandes rasgos, parecidas a las norteamericanas.


Los Overlords, cubriendo un Nuke Cannon

Por su parte, los yanquis son los abonados a la alta tecnología: los cirujanos del combate. Todas sus unidades son de élite, ya que poseen equipos de última generación, muy superiores en prestaciones a los de sus rivales, y están entrenadas a la perfección. Pero, obviamente, son carísimas: la unidad


Te mando un regalito. Va "con onda"...

yanqui más barata, el Ranger (un infante de élite), por ejemplo, cuesta más o menos lo mismo que un par de chinos, o cuatro G.L.A.
Las unidades mecanizadas norteamericanas cuentan con un par de impresionantes upgrades. Todos sus vehículos, ya sean los tanques Crusader y Paladin como los Humvees o Tomahawk Missile Launchers pueden fabricar unos drones voladores, que obran como apoyo aéreo, eliminando con sus ametralladoras a los infantes enemigos, y a la vez como mecánicos in situ, reparando las unidades dañadas. A su vez, los tanques Paladin pueden desarrollar un sistema de defensa láser, capaz de derribar misiles enemigos, y los Humvees cuentan con la posibilidad de instalarles un lanzamisiles TOW. El apoyo artillero lo suministran sus lanzamisiles autpropulsados, que obsequian a las construcciones y unidades enemigas nada menos que con misiles Tomahawk. Y de más está decir que, si hay un apartado en el que los norteamericanos sobresalen, es en cuanto a su poderío aéreo. Los helicópteros Apache pueden reducir una columna blindada enemiga a cenizas con sus cañones rotativos y cohetes, y los bombarderos invisibles y air strikes de A-10 Warthogs son capaces de destrozar las defensas antiaéreas de las bases enemigas, para luego dar el golpe de gracia con bombardeos en alfombra, a cargo de los bombarderos pesados B-52. Las construcciones yanquis son muy caras, pero en muchas ocasiones ya vienen con upgrades incorporados, o proveen ventajas importantísimas que justifican su adquisición.


Atacando una base yanqui


¡Mi SCUD Storm nooooo! ¡Malditos chinos!

Uhh, qué yanquis rencorosos... tanto despelote por un par de torres de morondanga...

La jugabilidad y los combates

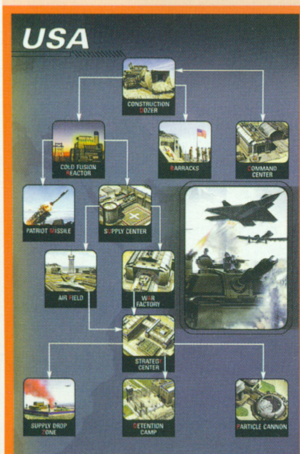
Las campañas de Generals a primera vista parecen muy cortas. Pero tras haber ganado el juego, puedo decirles que no es así: las siete misiones por campaña suponen un durísimo desafío, incluso para veteranos de la serie, si elegimos jugar en Brutal, el nivel máximo de dificultad. Por otra parte, en nivel Hard, el juego es bastante competitivo. Pero realmente no les recomiendo jugar en modo normal, ya que de esta manera el juego es fácil, y no tiene sentido que les dure sólo un par de días. Al igual que en los títulos anteriores de la saga, la acción rápida, las armas de enorme poder destructivo, y las unidades con habilidades especiales elaboradas e imaginativas están a la orden del día. Cabe destacar la excelente labor de balance de la gente de Westwood, que ha logrado que las tres facciones sean perfectamente jugables, y que cada una de las unidades del juego tengan su utilidad. Realmente, a pesar de las apariencias, no existen unidades desbalanceadas, ni escenarios imposibles de ganar, ni facciones más poderosas que otras: tanto los norteamericanos, como los chinos y los G.L.A., tienen sus fortalezas y debilidades, y aportan lo suyo para crear una jugabilidad dotada de una variedad y un dinamismo pocas veces visto en el género, que favorecen el desarrollo de batallas decisivas, en lugar de las guerras "de desgaste" vistas en muchos otros juegos, en los que los escenarios se ganan o pierden en virtud de la cantidad de dinero o recursos recolectados. En Generals, el factor económico pesa, pero no tanto como en otros RTS. El elemento a recoger en esta ocasión no es Tiberium, ni minerales preciosos, sino suministros, que canjearemos por dinero en nuestros centros de suministros, dinero que a su vez convertiremos en unidades, construcciones y upgrades a nuestra tecnología. Cabe destacar que la variedad de unidades no es muy grande, ni tampoco pequeña, sino la justa. Y a su vez, todas nuestras unidades disponen de varios ugrades que podemos realizar para mejorar su efectividad, ya sea que aumentamos su coraza, o su poder ofensivo, o las dotamos de alguna habilidad en particular.
A su vez, un elemento muy novedoso que incorpora Generals, y que le da su nombre al juego, consiste en el sistema de habilidades de los "Generales". El mismo es un sistema de recompensas, que nos permitirá adquirir nuevos tipos de unidades, tecnologías y poderes especiales como premio por nuestros esfuerzos. A diferencia de otros juegos, no sólo las unidades se convierten en veteranas, sino también nosotros mis-

mos. El sistema es sencillo: a medida que destruimos unidades o edificaciones enemigas, iremos llenando una barra de experiencia. Una vez llena, obtendremos un ascenso. Comenzando como general de una estrella, podemos llegar a serlo de cinco. Cada ascenso que logremos, nos habilitará nuevos elementos en el menú de Generales, los cuales podremos adquirir, empleando como pago los puntos de "prestigio" obtenidos con cada una de nuestras promociones. Por ejemplo, jugando la campaña de los G.L.A., como general de una estrella, podemos habilitar la habilidad, entre otras, de otorgarles a todas nuestras unidades mecanizadas la posibilidad de autorepararse. Al adquirir el rango de general de tres estrellas, podremos adquirir la posibilidad de crear lanzamisiles SCUD, o de tender emboscadas al enemigo a tres niveles distintos, con 4, 8 o 16 rebeldes. Y al llegar al nivel cinco, dispondremos nada menos que de una temible bomba de Antrax, la mortal enfermedad "popularizada" por los Talibanes.

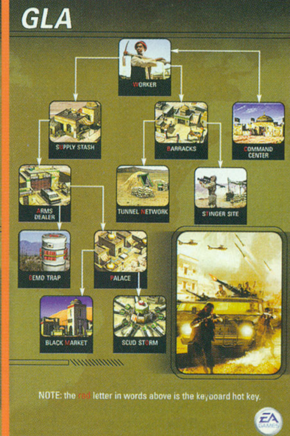
La forma de recolectar recursos y construir es muy disímil entre las distintas facciones. Los G.L.A. emplean peones, los cuales son lentos, frágiles, y tan sólo pueden cargar 75 unidades de suministros en cada viaje. Los chinos en cambio, recolectan recursos con un camión, pudiendo llevar 300 unidades en cada viaje, y emplean como unidad de construcción un bulldozer, el cual contruye muchísimo más rápidamente que los peones G.L.A. Además, cuentan con el hacker informático, cuyas armas son una notebook y un modem, y que se dedican a robar dinero de la web. En grandes cantidades, suplen a los camiones de suministros, y encima, roban de una fuente de recursos inagotable. Finalmente, los norteamericanos recolectan recursos de forma rápida y eficiente, mediante helicópteros de transporte Chinook, capaces de transportar 600 unidades de suministros por viaje, y también


Veamos cómo les sientan a los yanquis nuestros SCUDs cargados con Antrax...

Va a ser difícil pasar a través de esos Overlords...







Aquí les mostramos los árboles tecnológicos de las tres facciones: norteamericanos, chinos y G.L.A. Y si no les importa perderse la sorpresa, sí, pueden ver la mejor arma de la que dispone cada una de ellas. A los yanquis les gustan los lásers, los chinos aman la fórmula E=MC2, y a los G.L.A. les encanta regalar pestes enlatadas...

emplean un bulldozer para construir, pero más rápido aún que la unidad china.

Aspecto técnico, multiplayer y conclusiones

Desde el punto de vista tecnológico, Generals es único. La impresionante tecnología empleada en su creación lo coloca, al menos por ahora, a una enorme distancia de cualquier otro juego del género. Los gráficos son sencillamente sensacionales. Las unidades poseen un nivel de detalle inverosímil, y los efectos especiales, tanto de partículas, como de humo, agua, y luces, son sencillamente impresionantes. Sin duda, las explosiones son las mejores que he visto en mi vida en un juego de este estilo. Cuando vi explotar un misil nuclear por primera vez, sencillamente no pude dar crédito a lo que veían mis ojos. Para este tipo de efectos, Generals emplea cámaras estilo "Matrix", las cuales se combinan con los efectos de luces anteriormente mencionados, para crear unas explosiones tridimensionales impactantes. Uno las ve, y pareciera que está viendo una cutscene. Pero no. Es el engine del juego. Generals es visualmente tan espectacular, que es muy fácil olvidarse del hecho de que es el primer juego de la saga hecho íntegramente en 3D. Las animaciones tampoco se quedan atrás. Basta ver el movimiento de las unidades, que suben y bajan de acuerdo a los desniveles del terreno, los buggys G.L.A. volando por efectos de un impacto directo, y explotando en el aire, los soldados que caen al piso y quedan despatarrados en posturas grotescas, tras haber dado tres o cuatro vueltas en el aire, la espectacular forma en que los helicópteros caen describiendo círculos al estilo Black Hawk Down cuando son alcanzados... simplemente, no hay palabras suficientes para describir el regalo que este juego representa para la vista. El sonido es excelente, y sin embargo se ve opacado ante tanto despliegue visual. El único problema, es que tanta belleza tiene su precio: para correrlo al máximo nivel de detalle, hace falta una PC muy potente, con tarjeta de video GeForce 4. Caso contrario, te recomendamos bajar el detalle al mínimo, para poder jugarlo sin que se transforme en una momia.

El multiplayer es fantástico. En una saga que se caracterizó siempre por sobresalir en este aspecto, Generals se encumbra sobre los títulos anteriores merced a sus tres balanceadas y a la vez enormemente diferentes facciones, su enorme profundidad, matizada por los poderes y habilidades especiales que otorga el menú de Generales, y por la cantidad de upgrades disponibles, que permiten probar todo tipo de tácticas de combate. Sin duda, y como ya les anticipara, estamos ante un firme candidato a juego del año que recién comienza. Si ya sos fan de la serie C&C, no hace falta que te recomiende Generals: de seguro a la mitad de la nota saliste corriendo a buscarlo, y terminaste de leerla mientras abrías la caja. Y si nunca jugaste un RTS, no encontrarás una excusa mejor que Generals para empezar con este vicio...

Un desembarco que les costará bastante sangre a los norteamericanos

PROMEDIO **CLASICO**

QUE TIENE: La nueva entrega de la serie Command & Conquer.

LO QUE SI: Gráficos insuperables. Campañas. Facciones. Unidades. Multiplayer adrenalínico. Absolutamente todo...

LO QUE NO: Los que no tengan una PC de última generación se van a quedar con las ganas de disfrutarlo en su máximo nivel de detalle. Las campañas son un tanto cortas (pero nada fáciles).

95 %



Un tanque norteamericano Paladin empleando su defensa laser para intentar parar un misil SCUD. Lo que sea antes que pescarse Antrax...

ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD

EL PRINCIPE DE LOS LADRONES HACE SU APARICIÓN EN PC, CON UN TITULO QUE ESTÁ MUY LEJOS DE SER UN ROBO

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Spellbound Studios
DISTRIBUCIÓN: Wanadoo
INTERNET: www.robinhood-game.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PII 233 con 900 megas de disco rígido, 64MB RAM, placa de video de 4MB, CD-ROM 4x, placa de sonido y DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible
NIVEL DE DIFICULTAD: Media / Alta

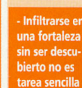
En estos tiempos, en los que los grandes clásicos del cine y la literatura son utilizados para lucrar unos centavitos de más con juegos realmente mediocres, nos complace muchísimo encontrarnos con títulos como éste. Fueron varios los intentos de traer la leyenda de Robin Hood al mundo de los videojuegos, pero únicamente la gente de Spellbound Studios logró un resultado satisfactorio, dando a luz un producto excelente, y sobre todo, fiel a la historia original.

Robin Hood: The Legend of Sherwood (RH) nos narra las aventuras de Robin de Locksley, el joven y bondadoso ladrón que se opuso al cruel mandato del Rey Juan, y se ganó el afecto del pueblo por ayudar a los pobres a defenderse del malvado sheriff de Nottingham (creo que ya saben de quién estoy hablando, a no ser que vivan en un cajón de mandarinas). El juego sigue básicamente la linea argumental de la historia original, y no el de la versión de Kevin Reynolds, por lo que es grato mencionar que tanto los acontecimientos como los personajes están fielmente recreados. Pero dejemos de lado el guión, y pasemos a analizar el juego.
RH es un RTS con una vista isométrica en 2D, que nos recuerda mucho a la archiconocida serie de Pyro Studios: Commandos (CM). No solo se le asemeja en apariencia, sino también en desarrollo. Aquí también estaremos a cargo de un pequeño grupo de 5 integrantes, compuesto por Robin y sus compañeros. Con éste grupo, tendremos que llevar a cabo los objetivos encomendados en cada misión, en lo posible evitando atraer la atención del enemigo, haciendo uso estratégico del escenario, y sobre todo, de las habilidades que cada personaje posee. Habrá algunos que podrán abrir cerrojos, noquear a alguien por la espalda, levantar cuerpos, treparse por las paredes, curar a otros, y muchas cosas mas. Todo esto se asemeja mucho a lo visto en CM, claro está, con la gran diferencia de que RH está situado en la Edad Media, por lo que los duelos con espadas, los caballeros y los castillos serán moneda corriente. Sin embargo, la dinámica del juego toma un rumbo diferente con respecto a CM y a otros juegos del género, agregando algunos aspectos y elementos realmente interesantes.
Para empezar, contaremos con un campamento en el bosque de Sherwood, la guarida de Robin y sus compañeros, al cual tendremos acceso al finalizar cada misión. Esta será nuestra base para todo el resto de la partida, y aquí es donde entra en juego la parte administrativa. A lo largo de la aventura, encontraremos muchos personajes que se unirán a nuestra causa, así sea como parte de la historia, o por nuestra manera de actuar, tal es así que nuestro humilde refugio tarde o temprano se convertirá en un pequeño pueblo. Por lo tanto, será necesario enviar a nuestras unidades a realizar diferentes tipos de tareas, como fabricar flechas y redes, buscar alimento o recolectar piedras, entre otras cosas mas, así como también entrenarlas para el combate.
Una vez organizado todo, será el momento de escoger nuestra próxima misión, y seleccionar a los integrantes del equipo que se encargarán de llevarla a cabo. Pero no todas serán esenciales para continuar con el curso de la historia; porque en más de una ocasión podremos cumplir misiones secundarias, que consistirán en emboscar alguna caravana cargada de oro, o a algún que otro recolector de impuestos que acaba de llenarse los bolsillos con el dinero de los pobres. Todo sea para satisfacer nuestra sed de justicia...
Pasando al apartado técnico, RH es una verdadera joyita, y a pesar de estar un poco desfasado gráficamente para estos tiempos que corren, presenta una calidad impecable, en especial en cuanto a los decorados de los escenarios. Los efectos de sonido también son de los mejor, y las tonadas musicales que nos acompañan le dan el toque justo. Quizás uno de los pocos aspectos en contra que podemos observar es que carece de multiplayer, y tampoco posee un editor para poder extender la vida útil del juego. Pero estos pequeños detalles no privan a RH de convertirse en un título fabuloso, y jugable a mas no poder. Si te gustó la onda del CM, no lo pienses dos veces. X

PROMEDIO EXCELENTE

QUE TIENE: Un fabuloso RTS al más puro estilo Commandos, basado en la leyenda de Robin Hood
LO QUE SI: Los escenarios, los efectos de sonido, la música, la jugabilidad, increíblemente adictivo
LO QUE NO: Carece de modo multiplayer y de editor de mapas

89%



- Infiltrarse en una fortaleza sin ser descubierto no es tarea sencilla

- Los coloridos escenarios poseen una calidad impecable





IMPOSSIBLE CREATURES

CREA TU PROPIO EJERCITO DE ABOMINACIONES

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Relic Entertainment
DISTRIBUCIÓN: Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PIII 500 con 1.5 GB de disco rígido, 128MB RAM, placa 3D con 16MB de VRAM y DirectX 9.0
SOPORTE MULTIPLAYER: Via Internet o LAN hasta 6 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

Cuantas veces se habrán preguntado como seria la mezcla entre un ratón y un rinoceronte, o la fusión entre una hormiga y un chimpancé? Por fin van a poder sacarse las dudas, porque la gente de Relic entertainment -los mismos creadores del popular Homeworld- se traen entre manos un título bastante extraño e imaginativo. Un RTS en el que será posible crear nuestras propias unidades mediante la combinación de distintos animales, engendrando las criaturas más aberrantes que jamás hayamos imaginado.



¡Sientan la furia de mis leones-puercoespín!

Impossible Creatures (IC) está ambientado en la decada del '30, y nos pone al mando de Rex Change, un aventurero que ha dedicado gran parte de su vida al estudio de la vida silvestre, y que desde hace largos años anda en busca de su padre, el científico Eric Chanikov. Repentinamente, al recibir noticias de su padre, nuestro protagonista emprende viaje hacias unas islas remotas ubicadas en el Pacífico Sur, sólo para encontrarse con una terrible realidad. El doctor Eric ha muerto, y su compañero de trabajo, el traicionero Upton Julius, ha tomado posesión del proyecto Sigma, una asombrosa tecnología descubierta por el padre de Rex que permite la fusión de material genético de distintas especies animales. Y lo que el malvado Julius planea hacer con esta tecnología no es precisamente un zoológico de animales exoticos, sino crear un ejercito de monstruos para esparcir el terror por el mundo entero. Por lo tanto, Rex, con la ayuda de una formidable científica llamada Lucy, que en un tiempo formó parte del proyecto, tendrá que detener los crueles planes de Julius contraatacando con su misma arma.

Básicamente, IC es un juego de estrategia en tiempo real como todos los demás: habrá que producir trabajadores, mandarlos a recolectar recursos (en este caso, carbón y energía eléctrica), construir estructuras, crear unidades, y formar un ejército para combatir al enemigo. El único aspecto novedoso, como dijimos anteriormente, es el de poder crear nuestras propias unidades, mezclando dos animales de especies distintas para dar origen a una sola criatura. Por lo tanto, tendremos que enviar a Rex por el mapa a explorar la fauna del lugar, y obtener así muestras genéticas, y una vez que tengamos el ADN de por lo menos dos especies diferentes, ya podremos comenzar con los experimentos. Mediante un menú bastante sencillo podremos elegir las partes de cada animal que queramos utilizar en la creación -como ser, cabeza, torso y extremidades-, y lo mejor de esto es que vamos a contar con más de 50 criaturas básicas distintas, por lo que se pueden hacer una idea de la cantidad de combinaciones posibles. Aquí es donde entra en juego el lado estratégico, porque tendremos estadísticas completas y detalladas de las características que posee cada criatura: daño, resistencia, defensa, velocidad, visión y tamaño. Algunas hasta contarán con habilidades especiales, como inmunidad ante cierto tipo de efectos, bonificaciones de combate, o simplemente la capacidad de volar y de nadar. Combinando sabiamente las partes de cada animal, seremos capaces de crear una unidad que se ajuste a nuestras necesidades. Por ejemplo, las patas del lobo le darán velocidad, el torso de un oso resistencia, las alas de un pájaro la capacidad de volar, la cola de un zorrillo la posibilidad de desprender gases tóxicos, la cabeza de una serpiente la habilidad de envenenar a su víctima, y una infinidad de cosas por el estilo.

Lógicamente, las criaturas más sofisticadas y poderosas serán también las más caras de producir. Por desgracia, acá es donde termina el lado atractivo de IC, porque la gente de Relic Entertainment se centró tanto en la creación de unidades, que descuidó un poco la jugabilidad. El resultado de esto son unos combates simples, monótonos, y demasiado caóticos, en los que va a ser casi imposible armar una táctica coherente. Además, la construcción de la base es demasiado floja, y algunos elementos se sienten "forzados", porque no encajan muy bien con el resto del juego. En cuanto a lo técnico, los gráficos están completamente modelados en 3D, y la verdad es que lucen de maravilla. Tanto las animaciones como el detalle de las criaturas es excelente, así como la música y el sonido. A pesar de contar con un par de defectos notorios, IC es un RTS muy original y divertido, al que vale la pena probar. X

PROMEDIO — MUY BUENO

QUE TIENE: Un original RTS que nos permite crear nuestras propias aberraciones genéticas
LO QUE SI: Todo lo referente a la creación de unidades; la infinidad de combinaciones posibles; los graficos son excelentes y la música suena de maravilla.
LO QUE NO: Los combates son demasiado confusos, y a la larga se vuelven monótonos; el pathfinding de las unidades apesta bastante; la construcción y la administración de recursos son bastante flojas, y se sienten muy forzadas.

76%

POR **ARMANDO "WIKING" SAL Y DIEGO "ERWIN" BOURNOT**

CATEGORIA **SIMULADOR DE COMBATE AÉREO**

MICROSOFT COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

RENOVADO Y VIGENTE

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Microsoft Games
DISTRIBUCIÓN: Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/games/combatfs3
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PIII 500 con 1 GB de espacio en el disco rígido, 64MB RAM, video de 3D con 16 MB VRAM y DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: de 2 a 8 jugadores via LAN e Internet
NIVEL DE DIFICULTAD: Alta

Haciendo "carpet bombing" con un JU-88

El género de los simuladores de combate aéreo no goza hoy día de la popularidad que supo tener hace más de una década atrás, durante los años dorados de la firma Microprose. Los juegos que en esa época consideramos maravillosos, como la serie F-15 Strike Eagle, F-19 Stealth Fighter, F-117, Apac, Chuck Yeager's Air Combat, el espectacular Falcon 3.0, y tantos otros, lograron maravillarnos con recursos que hoy día nos parecerían irrisorios. Los creadores de estos juegos se afanaban por producir simulaciones realistas, y en buena medida tuvieron éxito, creando complejos modelos físicos que ponían a prueba el limitado hardware del que se disponía en ese momento. Pero si había algo en lo era imposible soñar hace tanto tiempo atrás, era en un simulador de vuelo que combinara alguno de los espectaculares modelos físicos de ese momento con gráficos fotorrealísticos. Pero con la tecnología disponible hoy día, es posible pensar en un juego así. Veamos si Microsoft Combat Flight Simulator 3 (CFS3) nos acerca a ese sueño. El tercer exponente de la serie creada por Microsoft está dedicado exclusivamente a la Segunda Guerra Mundial, concretamente, a la campaña sobre Europa Occidental. La serie ha evolucionado muchísimo desde sus inicios, allá por el año 1998. CFS3 ha solucionado los dos mayores problemas que se le achacaban a su predecesor: la falta de un soporte multiplayer adecuado, y una campaña dinámica. La campaña que nos presenta la tercera entrega de la serie nos permite influir de manera decisiva en el desarrollo de las acciones en tierra, y a la vez, nos permite realizar misiones en modo multiplayer cooperativo (aunque no la campaña). La interface que nos presenta es bastante aceptable, y la jugabilidad, bastante buena. Pero en lo que realmente se destaca CFS3, es en sus exquisitos gráficos, como pueden ver en las fotos que acompañan a esta nota. El nuevo engine que emplea el juego para crear los terrenos hace que los mismos se vean tan atractivos volando a baja altura como haciéndolo al techo máximo operativo de nuestro avión. Los modelos de los aparatos son sencillamente espectaculares, y los efectos como explosiones y disparos de trazadoras son excelentes. Asimismo, el juego cuenta con un modelo de daño progresivo, capaz de



El ME-262 en sus últimos segundos de vuelo

El Jur

mostrar las alteraciones en nuestro avión como resultado de los combates. Pero tanto despliegue visual tiene un precio, y es que los requerimientos de CFS3 son altísimos. Realmente, si quieren jugarlo al máximo nivel de detalle, van a tener que hacerse de una tarjeta con chip GeForce 4.
El juego incluye 18 modelos diferentes de aviones que podremos pilotear. Los británicos disfrutan del clásico Supermarine Spitfire, el Typhoon, el Tempest, el B-25 Mitchell (producido bajo licencia), y el jet Vampire. Por su parte, los americanos cuentan con el P-47 Thunderbolt, el P-51 Mustang, el B-26 Marauder, el P-38 Lightning, el P-80 Shooting Star Jet, y el P-55 Ascender experimental. Los alemanes disponen, como no podía ser de otra manera, del Messerschmitt ME-109, el Focke-Wulf FW-190, el Ju-88, el jet ME-262, y dos modelos producidos en cantidades marginales, pero muy deseados: el Dornier DO-335 y el Gotha GO-229. Aunque parezca extraño, como pueden ver, la lista no incluye a los Liberator, ni a las Fortalezas Volantes B-17.
CFS3 es un juego bastante realista en el aspecto físico, resemblando de manera adecuada los factores fundamentales del pilotaje de muchos de los modelos de los que dispone. Pero no todos, lamentablemente. Un detalle bizarro que hemos podido notar, es que la inteligencia artificial del juego se empeña en pilotear todos los bombarderos como si lo fueran en picado. No hay nada más extraño que ver cómo un B-26 Marauder, el cual es un bombardero de nivel, pica hacia su objetivo lanzando bombas en ángulos de 45 grados como si se tratara de un Stuka o un Dauntless, en vez de efectuar el consabido "carpet bombing". El juego incluye también un par de elementos emparentados con los juegos de rol, como la posibilidad de mejorar las habilidades de nuestro piloto, "pagando" con los puntos ganados en las misiones. Estas mejoras incluyen una visión superior, una mayor tolerancia a la fuerza G, y un bonus a la salud. La campaña ofrece todo tipo de misiones a realizar: caza libre, bombardeo, escolta, y muchas más. A su vez, incluye un elemento estratégico, dado por la posibilidad de emprender nuestras propias ofensivas terrestres, empleando para ello los puntos de prestigio que tenemos acumulados. Esto nos permitirá generar misiones nuevas, y a medida que las vamos cumpliento, mostrará un avance de nuestras fuerzas en ese sector del mapa.
A su vez, el modo multiplayer es muy interesante, y está dotado de un gran dinamismo, y la posibilidad de jugar misiones sueltas en modo cooperativo le da un sabor especial a la cosa.
Hasta aquí, parecería que a grandes rasgos, todo es como debería ser. Pero CFS3 falla en varios aspectos. Además del mencionado problema de los bombarderos, carece en buena medida de grandes innovaciones, tratándose más que nada de una actualización tecnológica respecto de la versión anterior, salvo por el multiplayer mejorado, y la adición de una campaña mucho más interesante.


Los gráficos son sencillamente estupendos

Un P-47 en misión de ataque a tierra

ers JU-88 fue el bombardero multipropósito alemán por antonomasia

En muchos casos, las ametralladoras de las torretas no tienen un aiming adecuado, por lo cual apuntar puede llegar a ser un ejercicio bastante frustrante, y nos puede costar más de un derribo innecesario.
Y, definitivamente, lo que le falta a CFS3 es cohesión. Habría sido bueno ver que todas las virtudes que el juego ostenta (excelentes gráficos, un entretenido multiplayer, aterrizajes y despegues realistas) se hubieran fusionado en un título que lo combinara todo en misiones y escenarios mucho más inmersivos, que nos den la real sensación de combatir por el dominio de los cielos de Europa. En ese caso, no estaríamos hablando de un muy buen juego, sino de un clásico. El ejemplo más acabado de lo que queremos, y que esperamos de la próxima versión de Combat Flight Simulator, tiene nombre y apellido: IL-2 Sturmovik. X

PROMEDIO **MUY BUENO**

QUE TIENE: La tercera entrega de la serie Microsoft Combat Flight Simulator
LO QUE SI: Los impresionates modelos de los aviones, las misiones, la variedad de modelos para pilotear
LO QUE NO: Poco innovador, carente de realismo en algunos modelos de bombarderos, falta de cohesión, engancha poco



UNREAL II

LA TOP MODEL DE LOS FPS

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Legend Entertainment
DISTRIBUCIÓN: Infogrames
INTERNET: www.infogrames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Procesador de 733 Mhz, 256 MB Ram, Placa 3D de 32 MB, 3 Gb en disco rígido CD Rom 8X.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Media



La munición de Uranio los mata bien muertos

Como todo varón que se precie de tal, tengo dos hobbies: las mujeres y los videojuegos (¡Ma qué fútbol!). Si el Jedi Outcast fuese una mujer, sería una morena exuberante. Si el No One Lives Forever 2 tuviera forma femenina, sería bella, misteriosa, y llena de curvas, como su protagonista, Cate Archer. Y, lamentablemente, si Unreal 2 fuese una mujer, le tocaría jugar el papel de la rubia tonta.

Unreal 2 llega a nosotros como la top model de los FPS. Es así de hermoso, y estoy seguro de que varios de ustedes mueren por ponerle las manos encima. Sin embargo, tras haber pasado la experiencia, Unreal 2 sabe a poco. Sin duda, nos quedará el muy buen recuerdo de haberlo jugado, pero el juego pronto será solo eso: un recuerdo bonito, y nada más.

Vigilando la última frontera

La primera diferencia que vamos a encontrar con el Unreal original, es que esta versión tiene una historia. El primer juego intentaba esbozar una trama que pudo haber sido interesante, pero ese intento queda en la nada a partir del sexto o séptimo nivel, que es cuando el juego queda reducido a una simple sucesión de niveles. Unreal II, en cambio, nos mete en la armadura de John Dalton, operario de la Autoridad Colonial Terrestre. En un pasado no tan distante, Dalton fue un orgulloso miembro del cuerpo de infantería de la Marina Espacial. Lamentablemente, nuestro héroe cae en desgracia, y debe conformarse con servir a la Autoridad Colonial, cambiando su papel de Marine por otro que se asemeja más al rol de un comisario en un pueblo del Lejano Oeste. Como todo buen Marshall, Dalton tiene a su disposición una nave espacial, manejada por tres subalternos. Aida, la oficial de inteligencia, es una mujer sensual, dueña de un misterioso pasado como espía. Ella es quien se encargará de darnos los datos relacionados con nuestra misión. Isaac, un mecánico borrachín, es el encargado de mantener nuestro arsenal, y de emparchar permanentemente la nave para asegurar su buen funcionamiento. Por último, NeBan es una forma de vida extraterrestre, que oficia como piloto de nuestra nave. El pobre NeBan viene de un mundo muy diferente al nuestro, y necesita un traje especial para poder cumplir con sus funciones en una atmósfera como la nuestra. NeBan todavía no le encuentra la vuelta al inglés, lo cual dificulta un poco la comunicación, y da lugar a ciertos comentarios graciosos. Las



"No me tiren, soy Giordanooooo"

No había lugar en el Halo para nosotros...

Uyyy, qué bicho más feo...

misiones constan de varios niveles, pero podremos hacernos tiempo para recorrer nuestra nave y socializar un poco con la tripulación, cuando no estemos arriesgando nuestro pellejo en algún planetoide. Ya al comenzar el juego, Aida nos dará la posibilidad de inspeccionar la nave por dentro, y encontraremos varios detalles en las habitaciones de nuestros tripulantes, que nos darán ciertas pistas acerca de su personalidad.

Al principio del juego, Dalton es enviado a un planeta, a reestablecer la comunicación con una base terrestre. El personal de la base ha sido diezmado por alienígenas salvajes y bastante belicosos. A medida que avancemos, nos daremos cuenta de que los Skaarj, nuestros enemigos mortales en el primer Unreal, han hecho su reaparición. Al parecer, estos émulos de Depredador van detrás de siete antiguos artefactos alienígenas, que pueden transformarse en una poderosa arma. Sólo Dalton podrá evitar que los Skaarj se salgan con la suya. A partir de aquí, las cosas se van desarrollando en una forma bastante predecible. Iremos viajando de planeta en planeta, y superando las diferentes etapas hasta poder apoderarnos de uno de los artefactos, para así poder llegar al planeta siguiente. No es que el juego se ponga aburrido. De hecho, el mismo tiene varios momentos de alta tensión, y algunos combates memorables. El problema es que la historia no llega a sorprendernos en ningún momento. Los personajes tienen su atractivo, pero son demasiado estereotípicos y unidimensionales, lo cual hace que las cosas sean menos interesantes. Pero más allá de lo predecible de la trama, insisto en que esta secuela está a años luz de su predecesor, en lo referente a historia y ambientación. A diferencia del héroe mudo del primer juego, John Dalton habla. No solo mantiene conversaciones con los tripulantes de su nave cuando se encuentra abordo, sino que estará conectado por radio con Aida cuando decida bajar a los planetas en alguna misión. Los diálogos cortos que mantienen agregan un poco más de ambiente al juego.

Otro detalle para tener en cuenta, es que el juego utiliza varias escenas con scripts, lo que le da al juego un aire más cinematográfico. Estos eventos aparecían muy brevemente en el primer Unreal, pero en la secuela son bastante más comunes. El juego da la impresión de tener más vida.

Qué bien se te ve...

Evidentemente, el punto más sobresaliente del juego es su engine. Unreal II es un juego hermoso. Las texturas, el detalle de los polígonos, la arquitectura de los niveles, todo

de primer nivel. Algunos de los enemigos que enfrentaremos no están tan detallados. Esto se debe principalmente al hecho de que, al tratarse de enemigos supuestamente orgánicos, hubiese sido necesario agregarles algunos polígonos más para hacerlos un poco más creíbles. Claro que, a más polígonos tengan, más lento se mueven, y también es más difícil animarlos. El equipo de Legend decidió darles más velocidad, para animar un poco más los combates, y la verdad es que tuvieron éxito. Esta ligera falta de detalle no se aplica ni a los Skaarj, que están muy bien detallados, ni a los humanos, que por lo general están enfundados en sendas armaduras de batalla. Los efectos de humo, y el fuego, son de lo mejor que hemos visto hasta el momento. De hecho, el lanzallamas es una de las armas que más se destacan, tanto por el efecto del juego, como por su eficiencia. Otro punto fuerte sigue siendo la inteligencia artificial de los Skaarj, y la de los humanos, que reaccionan en formas bastante creíbles.

Mejor que el anterior, pero...

A pesar del enorme esfuerzo realizado, Unreal II tiene un número de fallas que impiden que se transforme en el clásico que todos esperábamos. Uno de los problemas que evidencia el juego, es la enorme cantidad de recursos que necesita para funcionar como corresponde. La máquina que se menciona en la sección de requerimientos mínimos, es lo mínimo indispensable para poder correr el juego, pero la verdad es que con un sistema como ése, van a tener que bajar bastante la resolución y los efectos para poder jugar fluidamente. Otro punto en contra son los largos tiempos de carga. El juego cuenta con varias escenas realizadas con el engine del juego. El proceso es, más o menos, el siguiente. Iniciamos el juego. Loading. Comenzamos a jugar un nivel y terminamos la misión. Loading. Vemos a Dalton llegar a la nave. Loading. Nos informan brevemente de la próxima misión. Loading. Vemos a Dalton salir de la nave hacia el planeta. Loading. Y recién ahí comenzamos la otra misión. Por supuesto que cada misión se subdivide en tres niveles, por lo cual me faltó contar dos Loading. Ahora bien. En un sistema con requerimientos RECOMENDADOS, estas cargas duran

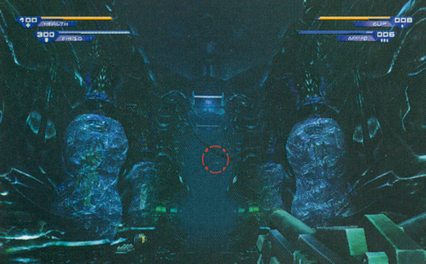
Sonriendo para la cámara



entre 20 y 30 segundos, lo cual frena la acción, aunque no demasiado. Si tenemos en cuenta todo lo que el engine ofrece, creo que unos 25 segundos de espera es un lapso aceptable. El problema es que en un sistema como el que se específica en la caja como de requerimientos MINIMOS, la espera puede llegar a superar los DOS MINUTOS. Y si tomamos en cuenta que parte de esas cargas se desperdician en mostrar-



Nena, ¿me mostrarías más de cerca ese tatuaje tan lindo que tenés?



Gráficamente, Unreal II es fabuloso

Sí, ya te doy bola... no hace falta que te pongas nervioso...

nos cómo el transbordador de Dalton viene y va, la verdad es que, entre misión y misión hablamos de casi SIETE MINUTOS sin hacer nada. Este problema nos afecta bastante, dado que, con la situación económica que atravesamos en la actualidad, la mayoría de los jugadores hemos limitado enormemente nuestro presupuesto para la compra de nuevo hardware, y lo más probable es que sean muy pocos los que puedan jugar este juego como se debe. El último problema se relaciona con la extensión del juego. Si bien se trata de un título divertido de principio a fin, Unreal II es un juego bastante corto. No diría que es de aquellos que uno puede terminar de un tirón, pero la verdad es que, después de dedicarle unas diez o doce horitas, ya van a estar viendo el final. Y desafortunadamente, cuando el juego se termina, se termina. Es obvio que los editores del juego le pusieron todas las pilas del multiplayer al Unreal Tournament 2003. Unreal II, en cambio, no incluye ningún tipo de soporte multiplayer. Si bien esta es una decisión bastante lógica por parte de Infogrames, me parece que se podrían haber calentado un poquito más, y haber incluido algún tipo de modo cooperativo, como el que ofrece No One Lives Forever 2. El modo cooperativo solía ser bastante común en los primeros juegos. Es una verdadera lástima que esta opción ya no sea considerada para ser incluida en los más recientes, sobre todo ahora que la Internet está un poco más difundida. Pero a los chicos de Legend no se les ocurrió (o tal vez Infogrames no lo permitió), y dado que el juego es tan corto, varios de ustedes tal vez quieran pensarlo bien antes de comprarlo, sobre todo en los tiempos que corren.

Conclusión

El caso de Unreal II es uno muy extraño. El juego es, en varios aspectos, una decepción. Por supuesto que no es común ver juegos decepcionantes que se hagan acreedores al puntaje que recibe éste. Aún así, la llegada de un nuevo miembro de la familia Unreal es algo bueno. A pesar de su trama tan predecible, el juego esta muy bien diseñado, y aunque el paseo es corto, es muy divertido, y es sólo un ejemplo de las cosas que podemos llegar a ver realizadas con este engine. Y nos quedamos con el buen recuerdo, como el de la top model. Era bastante superficial... pero qué buena que estaba... X

PROMEDIO **MUY BUENO**

QUE TIENE: Una secuela divertida que, aunque mejor que el juego original, falla en varios aspectos.
LO QUE SI: El engine, los diversos efectos, el lanzallamas, acción en diversos ambientes, es divertido.
LO QUE NO: Carga lento, no funciona bien con los requerimientos mínimos, algunas armas son poco útiles, no posee modo multiplayer.

79%

TENNIS MASTER SERIES 2003

UNA SERIA COMPETENCIA AL VIRTUA TENNIS

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Microids
DISTRIBUCIÓN: Microids
INTERNET: www.microids.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, Placa de video con 16 MB VRAM, placa de sonido, 500 MB de espacio libre en disco rígido.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores via LAN, o 2 jugadores en una misma PC
NIVEL DE DIFICULTAD: Variable

Luego de un excelente año con Syberia y Post Mortem (ademas del anuncio de Syberia 2), Microids nos trae un gran juego de tenis: Tennis Master Series 2003 (TMS). El juego es un claro ejemplo de lo mucho que ha cambiado el género desde la aparición de Virtua Tennis, desarrollado por Sega, y considerado por muchos el mejor juego de tenis de la historia. TMS intenta imitar la fórmula presentándonos una jugabilidad muy parecida, aunque un poco más complicada (un problema muy difícil de solucionar, ya que muchos juegos de tenis intentan imitar los movimientos reales de los jugadores, pero éstos son tan diversos, que tienden a recurrir al uso excesivo de botones). En el juego contaremos con cuatro tipos de golpes: el plano, el revés, el globito y el top spin.

Un problema en la jugabilidad son los saques, los cuales son bastante difíciles de realizar, teniendo que presionar el botón y llenar una barra (que se mueve muy rápido) y luego intentar embocar el puntero en la zona verde, la se va achicando a medida que aplicamos más fuerza al saque (tiempo que dejamos presionado el botón). Los gráficos de TMS son de lo más destacable, las canchas y los diferentes horarios a los que podemos jugar (lo cual cambia las sombras que vemos en el juego) están logrados a la perfección. Además, contamos con una gran variedad de las mismas, aunque la verdad es que en un juego de tenis esto no es tan importante. Los detalles de los jugadores también son excelentes, y podremos ver sus caras de frustración o sus sonrisas de satisfacción a la hora de los replays. Hablando de los replays, estos están a la altura de los de Virtua Tennis, y tienen como agregado una cámara con el famoso efecto Matrix, que queda muy vistoso, pero no agrega nada importante al juego más allá de lo estético. Otro detalle a nivel gráfico son las marcas que van dejando en la cancha los jugadores a medida que transcurre el juego, y obviamente donde mejor se puede apreciar esto, es en las canchas de polvo de ladrillo. Es una lástima que este no se le adhiera a la ropa de los jugadores, algo que se les pasó por alto, y que hubiera quedado de maravilla (sobre todo cuando nuestro personaje se tira a rodar por el suelo).

TMS cuenta con tres modos de juego: Tennis Master Series (lo que vendría a ser modo arcade), carrera, y exhibición. Los dobles son muy divertidos, ya que podremos jugar con un amigo en la misma computadora, o sino, podremos unirnos por medio de una LAN, para jugar dobles hasta cuatro (lástima que no cuenta con la opción de crear partidas en Internet, algo que no ví en ningún juego de tenis). Un detalle que no me gustó, es que no existe el modo mixto, ya que todos los personajes son exclusivamente masculinos (olvídense de las hermanas Williams, son exclusivas de Sega). Los personajes cuentan con muchos más stats que en otros juegos de tenis (incluso podremos activar un contador de fatiga, así que ojo con hacer correr mucho al pobre tenista). La diferencia entre un jugador mediocre y los mejores es notable, lo que ayuda a equilibrar los partidos, si jugamos contra un amigo poco experimentado. Tennis Master Series 2003 es un excelente juego del género, que ningún fanático se puede perder, y cuenta como una muy buena alternativa si te cansaste del Virtua Tennis. X

Arriba:
- Creo que me rompí unos polígonos...
- El ladrillo de la cancha se marca a medida que transcurre el partido
- Los saques la complican

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: Un excelente juego de tenis.
LO QUE SI: Los graficos, la jugabilidad copiada del Virtua Tennis, el multiplayer
LO QUE NO: Le falta Internet, a pesar de estar copiada, falta pulir un poco la jugabilidad, los saques, la falta de mixtos.

82 %

SILENT HILL 2

HASTA AHORA NO CONOCIAS EL MIEDO...

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Konami
DISTRIBUCIÓN: Konami
INTERNET: www.konami.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Win 98/2000/ME/XP, PIII 700 con 1900 megas de espacio en el disco rígido, 64MB RAM, placa aceleradora 3D con 32MB de VRAM, CD-ROM 4x, placa de sonido y DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible
NIVEL DE DIFICULTAD: Media

Konami vuelve a la carga con otra de las obras que hizo furor en el mundo de las consolas, nada más ni nada menos que Silent Hill 2(SH2), un survival horror de la talla de los Resident Evil, que se ganó una justa fama por su aterradora e inmersiva atmósfera: una excelente adaptación, que no tiene nada que envidiarle a su versión original.

La historia nos pone en la piel de James Sunderland, quien después de recibir una carta escrita por su esposa Mary, decide emprender viaje hacia el siniestro pueblo de Silent Hill para encontrarse con ella. Pero aquí es exactamente donde da comienzo la locura, porque resulta que su querida Mary habia muerto hace 3 años, víctima de una terrible enfermedad. Para peor, algo extraño está sucediendo en este tenebroso pueblo, que parece haberse convertido en tierra de nadie. Sólo se escucha el viento, que de vez en cuando transporta algún sonido aterrador, a través de la intensa niebla que cubre las calles. Pero el inmenso deseo de James por reencontrarse con su esposa lo llevará a afrontar sus peores pesadillas.

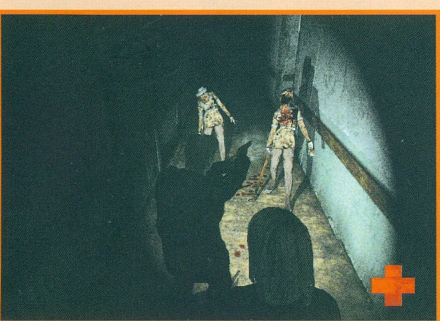
Hora de cambiarse los pantalones

Al igual que en otros juegos del género, dispondremos de un amplio mapa para recorrer, en el que tendremos que investigar, resolver acertijos, interactuar con otros sujetos, y recolectar items imprecindibles, como ser llaves, medicamentos y municiones, mientras que nos mantenemos alerta ante los peligros que nos rodean.
Pero a diferencia de los demás títulos del género, SH2 (o mejor dicho, la serie SH) no emplea el terror mediante sustos infartantes, como sucedia en la popular saga Resident Evil, sino que logra mantenernos constantemente con el corazón en la boca. Como de costumbre, contaremos con un completo arsenal de armas para enfrentarnos a las atrocidades que nos esperan en el camino, como cuchillos, palos, pistolas, escopetas, y hasta un rifle. Habrá muchas ocasiones en las que tendremos que abrirnos camino por oscuros pasillos y habitaciones de edificios abandonados, en donde sólo contaremos con la luz de nuestra linterna como guía, aunque lo más probable, es que no queramos ver lo que nos espera a la vuelta de la esquina. De todas maneras no imporará que tan seguros nos encontremos, porque la atmósfera de SH2 se encargará de helarnos la sangre en todo momento. Eso sí, la ambientación de los escenarios, los sucesos y las escenas que vamos a presenciar tienen un contenido muy fuerte, y pueden llegar a traumar a más de uno, pero estos elementos son los que hacen al juego tan aterrador. Es importante mencionar que esta versión contiene un escenario adicional, que no estaba presente en el título original para consola, aunque no es tan largo como el de la historia principal. Lo que tal vez no nos deja muy satisfechos es el hecho de que SH2 sea bastante corto; de todos modos, al igual que el primer título, podremos disfrutar de diferentes finales, dependiendo de las acciones que tomemos durante el curso de la historia, por lo que no faltará la rejugabilidad.
En cuanto al apartado tecnico, el juego se lleva lo mejor. Decir que los gráficos son excelentes es poco, y los sonidos y melodías ayudan muchísimo a incrementar la tensión. Las cámaras pueden resultar bastante incómodas a la hora de combatir, de encontrar una puerta, o simplemente de orientarnos en el mapa, pero hay que tener en cuenta que la intención es también la de jugar con nuestros nervios. SH2 es un juego que ningún fanático del género debería dejar pasar, si es que tienen las suficientes agallas para jugarlo. Despues me cuentan si pudieron volver a dormir con la luz apagada... X

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: Uno de los survival horror más aterradores de la historia
LO QUE SI: La atmósfera es terrorífica, el detalle de los escenarios y de los personajes es impresionante, y los efectos de sonido son para quitarle el aliento a cualquiera
LO QUE NO: Las cámaras son muy incómodas; el juego es bastante corto; que no puedas volver a dormir con la luz apagada...

80%


Creo que tenía menos heridas antes de entrar al hospital...


Nene, cuantas veces te dije que mirar la tele tan de cerca te hace mal...

SIMCITY 4

15 AÑOS DE VIGENCIA ININTERRUMPIDA...

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: Maxis
DISTRIBUCIÓN: Electronic Arts
INTERNET: www.simcity.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 98/ME/2000/XP, DirectX 8.1, PIII 500 MHz, con 128 MB RAM, placa de video 3D con 16 MB VRAM, CD-ROM 4X, placa de sonido y DirectX 8.1
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Medio a alto.

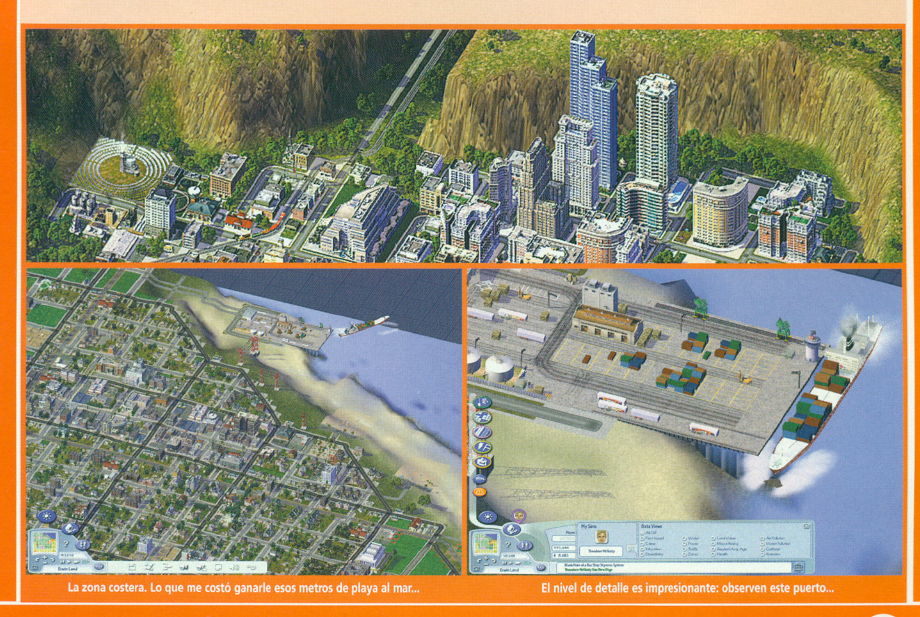
Hoy en día, cuando se menciona a Will Wright, la imagen que acude a la mente de la mayoría de los gamers es la de The Sims, el juego y la franquicia más vendedores de la historia de los juegos de PC, a pesar de la "metida de pata" de The Sims Online. Pero ésta no es la única idea novedosa que surgiera del brillante intelecto del fundador de Maxis. Muchísimo antes que The Sims fuera siquiera una idea, ya existía la serie Simcity, cuyos orígenes se remontan allá por el final de la década de los '80s, hace 15 años. Por si nunca supieron de qué se trata este juego, o recién acaban de ser capturados por la manía de los juegos para PC, les cuento que Simcity es un juego que nació de un concepto muy revolucionario en su época. El mismo consiste en convertirnos en alcalde, y crear una ciudad desde sus cimientos, empleando para ello herramientas de terraformación (con el llamado "God Mode") para crear el paisaje adecuado a nuestro gusto, y luego dedicándonos a planificar y crear el diseño de la misma manzana por manzana, y a lograr que los ciudadanos la pueblen y vivan felices, y que la misma crezca hasta convertirse en la ciudad perfecta, al menos a nuestros ojos.

Cosas nuevas, cosas viejas

Han transcurrido casi cuatro años desde la aparición del último título de la serie, Simcity 3000. Y durante el tiempo transcurrido, el equipo de Maxis encaró la creación de la cuarta entrega de la serie como un proyecto enormemente ambicioso, incluso manteniéndolo en secreto durante casi todo su desarrollo, hasta el anuncio realizado en el pasado 29 de abril de 2002. La idea, concretamente, consistía en poco menos que reinventar la serie, presentando a Simcity 4 como la más profunda, innovadora y realista versión del juego vista hasta la fecha. Veamos...

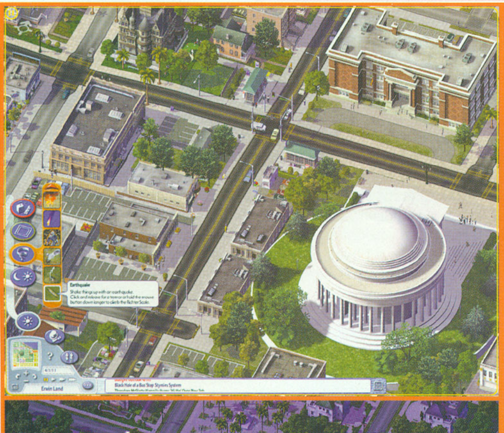
Todos aquellos que ya son veteranos de la saga, se sorprenderán con la primera novedad que hallarán, nada más cargar el juego: en lugar de presentarnos una sola región en la cual crear nuestra ciudad, Simcity 4 nos presenta Sim Nation, un enorme "mundo" dividido en regiones, cada una de ellas capaz de albergar una ciudad completa creada por nosotros. A medida que cada una de estas secciones se pueble con una ciudad que creemos, nuestra Sim Nation irá tomando forma, y las ciudades que creamos comenzarán a interactuar, intercambiando turistas, energía, agua, e incluso desperdicios, todo a cambio de dinero. Para comenzar, simplemente hacemos click en la zona elegida de Sim Nation, y manos a la obra. Cabe destacar las herramientas provistas por el God Mode, las cuales son muy útiles para adecuar el terreno a nuestras exigencias, antes de comenzar a construir nuestra ciudad. Obviamente, es perfectamente posible simplemente elegir una zona y comenzar a crear una ciudad en ella sin alterarla, pero es muy interesante la posibilidad de modificar el terreno a nuestro gusto. Podemos nivelar, elevar o bajar el terreno a nuestro gusto, plantar árboles, colocar animales salvajes, y en las zonas costeras, emplear la acción del viento, tanto para erosionar la costa, creando acantilados, como para suavizarla con miras a futuros balnearios, playas y zonas portuarias. Además, podemos "reconciliar" automáticamente los bordes

de la zona que estamos empleando para que coincidan en su altura con los de las zonas aledañas, alterar el transcurso del tiempo haciendo caer la noche o que amanezca, e incluso crear desastres a modo de prueba, aún antes de haber comenzado a diseñar nuestra ciudad.
Una vez que estemos satisfechos con el terreno elegido, descubriremos que el comienzo de nuestra futura ciudad no se diferencia mucho de aquéllos propuestos en las versiones anteriores del juego, y que la interface es tan sencilla e intuitiva como siempre.
Naturalmente, comenzamos por colocar una Planta de Poder en una de las esquinas del mapa, de ser posible una que no contamine demasiado, o varias propulsadas por energía eólica, las cuales no producen tanto como una central energética de petróleo o carbón, pero obviamente no son contaminantes, y funcionando en grupo, suministran la misma energía que una central grande. Una vez hecho esto, procederemos a colocar bombas extractoras de agua, para poder extraer la misma de la napa freática, y algunas torres de almacenaje, así como los caños maestros para la su distribución.
Luego procederemos a "zonificar", creando zonas comerciales, residenciales, e industriales, cuidando que estas últimas se hallen un tanto alejadas de la zona en la que nuestros ciudadanos han de vivir. Una vez hecho esto, extenderemos los servicios básicos, como energía eléctrica y agua, a las zonas recién creadas, y esperaremos un tiempo hasta notar un cierto desarrollo de las mismas.
Crear zonas es aún más fácil que en las ediciones anteriores del juego: simplemente seleccionamos el tipo de zona, y efectuamos un drag del tamaño deseado con el mouse.
La zona creada incluso obtendrá un trazado automático de las calles que la dividen en manzanas. Aquellos que opten por trabajar rápido y no tengan un sentido de la estética muy desarrollado, hallarán el autotrazado de las calles muy práctico. Pero aquellos minuciosos y fanáticos del orden, le encontrarán un defecto molesto: muchas veces, el autotrazado no tiene en cuenta el trazado de las zonas adyacentes, y a consecuencia, las calles no coinciden con aquellas de las demás zonas. Esto resulta en un malgaste del espacio disponible, o en tener que rehacer el trazado de las calles para que las mismas coincidan entre sí.
Lo que se nota a primera vista, y en lo que Will Wright ha cumplido su palabra, es en el esfuerzo invertido por la gente de Maxis para incorporar a Simcity 4 las enseñanzas impartidas por el caballo de batalla de la empresa: The Sims. A diferencia de versiones anteriores del juego, en las que el objetivo primordial consistía en crear la mayor ciudad posible, y la diversión se acababa cuando nos quedábamos sin espacio libre para construir, en Simcity 4 la premisa es muy distinta: crear una ciudad "a medida", y divertirnos en grande. Y si hay algo que podemos lograr en Simcity 4, es precisamente eso. La diversión no termina nunca, y aunque terminemos de construir nuestra ciudad por completo, podemos pasar horas reformándola, o simplemente mirándola, observando cómo se desenvuelve cada uno de nuestros ciudadanos. Con este propósito, cada efecto visual ha sido mejorado: los edificios no aparecen de la nada, sino que van pasando por los distintos estadios de construcción de forma muy detallada, y si demolemos alguno, el mismo nos ofrecerá una explosión por demás satisfactoria. Incluso cuando construimos calles o carreteras, la herramienta de construcción nos muestra una animación de una cuadrilla de obreros efectuando la tarea corrspondiente.
Incluso el juego nos permite mudar varios Sims a nuestra ciudad, los cuales obran como consejeros, diciéndonos qué es lo que tienen y lo que les falta, y destacándose en el mapa, de tal forma que siempre podemos



La zona costera. Lo que me costó ganarle esos metros de playa al mar...

El nivel de detalle es impresionante: observen este puerto...



¡Agárrense fuerte! Se viene un terremoto...



El partido adelantado del viernes

Una vista panorámica de un suburbio

ver dónde se encuentran. De esta forma, si los ubicamos estratégicamente en distintos barrios, nos proporcionarán información de primera mano acerca de la zona en la que se desenvuelven. Eso sí, la promesa de poder "encarnar" a cada uno de ellos, al estilo de The Sims, quedó vaya uno a saber dónde, aunque de hecho ya nos parecía demasiado pedir.

Creando nuestra ciudad

Al igual que las anteriores entregas de la serie, en Simcity 4, cada uno de los tipos de zona que se pueden crear (como dijimos, residenciales, comerciales e industriales) disponen de tres densidades distintas: baja, media y alta. En cada uno de los tres casos, las mismas corresponden a los suburbios o barrios, zonas adyacentes al centro, y el centro mismo de una ciudad. Naturalmente, a la hora de construir, las zonas de mayor densidad poblacional resultan mucho más caras que las de media o baja densidad, pero al mismo tiempo proveen un mayor rendimiento económico, debido a que generan una mayor cantidad de puestos de trabajo en el caso de las industriales, un intercambio comercial mayor, o una cantidad superior de habitantes, con el consiguiente incremento en los ingresos por impuestos. A medida que las zonas creadas se van desarrollando, podremos observar cómo las zonas residenciales de baja densidad se van convirtiendo en manzanas de casas de familia, con un amplio parque alrededor de cada una, mientras que las más pobladas fomentan la construcción de edificios de departamentos, y a medida que la población de nuestra ciudad crece, en enormes torres de condominios. A su vez, las zonas comerciales e industriales darán lugar a pequeños comercios y a enormes shoppings, o a pequeñas fábricas o grandes industrias, alternativamente.

Por lo general, el comienzo de una nueva ciudad suele representar un mayor desafío a nuestras capacidades de alcalde que un estado avanzado de la misma: nos veremos forzados a ahorrar lo más posible, teniendo en cuenta que la cantidad de dinero con la que comenzamos no es ilimitada, y a que pasará un cierto tiempo antes que logremos que la ciudad se autofinancie. Ese será nuestro primer objetivo, y para lograrlo, y lograr que todo marche sobre rieles, disponemos en el menú de herramientas de Alcalde de un panel de consejeros, los cuales nos guiarán respecto de las necesidades de nuestra cuidad en cuanto a presupuesto,

energía, agua, transporte, seguridad, comodidades, y nivel de contaminación ambiental.
Una vez que logremos que nuestra ciudad no pierda dinero, la principal tarea que nos mantendrá ocupados consistirá en expandir paulatinamente los límites de la misma, atendiendo al mismo tiempo a las necesidades de nuestros ciudadanos, sobre las cuales nuestros consejeros nos mantendrán al tanto. Nuestros ciudadanos, naturalmente llamados "Sims", son bastante exigentes. Tendremos que proveerles hospitales y centros asistenciales, cuarteles de bomberos, comisarías, centros educacionales como escuelas primarias, secundarias y universidades, medios de transporte como buses y trenes, y más adelante, lujos tales como centros recreativos, entre los que se cuentan plazas, jardines, estadios, playas, museos, zoológicos, y demás.
Una vez que nuestra ciudad haya crecido lo suficiente, podremos dotarla de medios para comunicarse con otras zonas de Sim Nation, como aeropuertos, un puerto marítimo, si se trata de una zona costera, y prolongar las carreteras para conectarlas con las de las zonas adyacentes.
Un par de opciones del menú de construcción han sufrido una notable mejora: el menú de "regalos", y el de "landmarks". Los regalos consisten en construcciones especiales, que se habilitan en el menú a medida que vamos efectuando determinados logros, como superar una determinado nivel poblacional, o mantener contentos a nuestros Sims por un determinado tiempo. Entre ellos se cuentan estatuas en nuestro honor, una casa especial para nosotros, bases militares, parques temáticos, y muchas atracciones más. Los landmarks consisten en copias de edificaciones famosas de todas partes del mundo, las cuales podremos construir en nuestra ciudad merced a un gasto -enoooorme- de dinero, y que además requieren un costo de mantenimiento bastante alto, pero que premian a nuestra ciudad con su belleza, y atraen a los turistas de otras zonas, balanceando su espectacular costo. Entre ellos, podemos mencionar a la Torre Eiffel, la Torre Sears de Chicago, el hotel California Plaza de Walnut Creek, el famosísimo cartel de Hollywood, la Esfinge de Gizeh, los Lincoln y Jefferson Memorials, el Big Ben y la Torre de Londres, la Catedral de San Basilio de Moscú, y muchísimos más. Incluso en el website oficial se distribuye entre los usuarios registrados un patch denominado Simcity Transportation, que incluye varios médios nuevos de transporte y una base aérea militar, con shows de acrobacias aéreas y todo.

Desastres, aspecto técnico y conclusiones

Una de las mayores atracciones de la serie Simcity siempre han sido los desastres, que nos permiten jugar "a ser Dios" (eso sí, un Dios bastante malévolo). En Simcity 4, los mismos están recreados de tal forma que podamos implementarlos de una forma mucho más interactiva, por ejemplo, eligiendo el epicentro y potencia de un terremoto, eligiendo el sitio de caída de un meteorito, o trazando el sendero de destrucción seguido por un tornado.
Existen varios desastres muy novedosos, como el ataque de un robot gigante, al estilo Mazinger Z, que con sus pisadas hace temblar el piso de tal manera que los edificios se desmoronan a su paso, y está dotado de un arma arrojadiza capaz de destrozar una torre de condominios. A este robot se suman los mencionados tornados, meteoritos, terremotos, fuego, rayos, y un impresionante volcán, que en su aparición es capaz de borrar del mapa una docena de manzanas, y dañar varias más con sus ríos de lava. Pero lamentablemente, y a pesar de estos espectaculares "chiches", hay ausencias muy notorias: no hay inundaciones, ni maremotos, ni ataques de extraterrestres, ni explosiones de plantas nucleares al estilo Chernobyl, ni accidentes aéreos, ni hudimientos de barcos, ni turbas furiosas y enloquecidas (hubiera sido interesantísimo que las hubieran recreado y combinado con los estadios que provee el juego, pero ahí faltó un poco de imaginación...). Pero la ausencia más notoria es la de un monstruo "estilo Godzilla" ¿Cómo puede ser que no haya un Godzilla? Sencillamente incomprensible...
Los gráficos de Simcity 4 son asombrosos. En su mayor nivel de detalle, y con el mayor zoom, es posible ver a cada uno de los Sims caminando de aquí para allá, y distinguir exactamente qué están haciendo. Las ciudades rebosan de animación y colorido, y los efectos, luces y sombras son increíbles. Cada detalle está cuidado al máximo, e incluso es posible ver rotar las sombras dinámicas de las aspas de las centrales de energía eólica. Una ciudad grande nos mostrará miles de objetos animados distintos: Sims, coches circulando por las calles, autobuses, trenes, aviones, barcos, animales salvajes, incluso algunas aves en las playas. Los efectos visuales creados por los desastres son espectaculares, basta para ello ver en acción al volcán, y sobre todo, el tornado. En síntesis, gráficamente hablando, el juego es exquisito. El sonido no se queda atrás: todos los efectos son por demás adecuados, y la selección musical, principalmente compuesto por temas estilo Ambient, está muy bien lograda.



- Faltan las vacas volando nomás...
- El desastre más destructivo de todos... ¡Llamen a Tommy Lee Jones!
- ¡Estas armas secretas de los militares, que siempre se descomponen!

A pesar de algunas carencias y de un par de promesas incumplidas, Simcity 4 es un juego excelente, casi un clásico. Sin dudas, un digno merecedor de su ilustre nombre, y un eslabón más en la cadena de éxitos de Maxis y de su creador, el genial Will Wright.

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: La cuarta entrega de la clásica serie Simcity
LO QUE SI: Gráficos. Jugabilidad. Animación. Desastres
LO QUE NO: Faltan desastres clásicos. Los Sims no están implementados de la manera prometida. El autotrazado de calles debería ser optativo

88 %

AUSTIN POWERS PINBALL

CATEGORIA **PINBALL**

COMPAÑÍA: Global Star Software
DISTRIBUCIÓN: Wildfire Studios
INTERNET: www.globalstarsoftware.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Medio



POR **FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES**

A pesar de lo espectaculares que son los RTS, FPS y etcéteras, uno siempre termina cayendo rendido a los brazos de algún que otro genero caído en desuso. Esta vez me toco hacerlo con las viejas y queridas mesas de Pinball. Si bien, como todos sabemos, nunca va a ser lo mismo jugar en una mesa virtual que en una de verdad, Austin Powers Pinball cumple todos los requerimientos de un verdadero flipper. El juego cuenta con dos mesas, una para cada una de las primeras dos películas de la saga Austin Powers (International Man of Mistery, y The Spy who Shagged Me). Las dos mesas estan muy bien diferenciadas, y cuentan con montones de bonus y rampas, suficientes como para perdernos durante un tiempo, hasta que nos acostumbramos a ellas. El juego ademas cuenta con cuatro modos de juego por mesa (novice, regular, arcade y tournament). Cada uyno de ellos conlleva su propio desafio, lo que nos asegura diversión por un buen rato. Como para darle un toque más realista, contamos también con un panel de leds, que nos muestra las instrucciones y la puntuación. Si bien después de un tiempo dos mesas nos dejan con ganas de más, les puedo asegurar que Austin Powers Pinball tiene resto para rato.

PROMEDIO **MUY BUENO**

QUE TIENE: Dos mesas de Pinball con todo lo referente a las dos primeras películas de Austin Powers
LO QUE SI: Un Pinball hecho y derecho, muy divertido para pasar el rato
LO QUE NO: Dos mesas es muy poco, nos deja con ganas de más

70%

PLATOON

CATEGORIA **RTS**

COMPAÑÍA: Monte Cristo Games
DISTRIBUCIÓN: Strategy First
INTERNET: www.strategyfirst.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN o Internet hasta 2 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Medio



POR **DON CLERICUZIO**

Aquéllos que hayan comenzado con esto de los juegos hace poco, seguramente no estarán al tanto de que ya existió una versión de esta controversial película para las computadoras personales Commodore 64 y Spectrum. Más allá del dato anecdótico, está lo gracioso. Esas versiones eran, salvando las distancias gráficas y sonoras, mucho mejores juegos que el patético desastre que los Húngaros de Montecristo nos brindan con este nuevo intento de lucrar con un nombre conocido.
La campaña es un desastre. 12 misiones que no tienen mucha correlación, y que pretenden ilustrar tres años de la vida de Martin Lionsdade, personaje principal que ejerce a la vez de unidad "héroe", como en Warcrafts y demás. El mayor problema es que ya desde la intro se nota que las cosas no se tomaron muy en serio, y el intento por agregar un "argumento" a la campaña no hace más que embarrar aún más las cosas.
Las misiones son largas y repetitivas. Los combates, engorrosos, y la inteligencia de nuestros soldados, así como el "pathfinding", deja muchísimo que desear. Si nos liquida el último Vietnamita de la pantalla, tendremos que hacer toooooda la misión de nuevo, ya que no existe una opción de salvar la partida en curso, cosa que en muchos casos preferimos, pero no cuando el juego es tan injusto como en el presente. En el caso de querer revivir la película, lo mejor es ir al Blockbuster más proximo. Se ahorraran una decepción, y una buena cantidad de $.

PROMEDIO **MUY MALO**

QUE TIENE: Un RTS táctico basado en la famosa película.
LO QUE SI: La musica. Los gráficos.
LO QUE NO: El juego es un desastre.

19%

LILO & STITCH PINBALL

CATEGORIA **PINBALL**

COMPAÑÍA: Disney Interactive
DISTRIBUCIÓN: Disney Interactive
INTERNET: http://www.disneyinteractive.com/
SOPORTE MULTIPLAYER: Coloca puntajes en Internet
NIVEL DE DIFICULTAD: Bajo



POR **ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL**

Es clásico que Disney saque por lo menos tres juegos con la licencia de cada una de sus películas, y Lilo & Stitch no es la excepción. En esta ocasión, le toca el turno a un pinball de cuarta, con unos requerimientos astronómicos para un juego de esta calaña, que tranquilamente podría ser distribuido como freeware en Internet, y aún así nadie se lo bajaría. Los gráficos son patéticos, con un nivel de detalle que no tiene nada que envidiarle a los clásicos pinball de Empire de mediados de los ´90. Encima, para empeorar aún más las cosas, nos engañan con tres niveles de dificultad. Tras elegir la dificultad para chicos, somos transportados a una mesa pedorra, con apenas un par de trucos, y mucho espacio en blanco.
Entonces elegimos la mesa para adultos, y entonces sí podemos encontrar... ¡La misma mesa!, en la que la única diferencia pasa por la velocidad a la que circula la bola, así como el número de ellas, que es menor. Lo mismo sucede en el máximo nivel de dificultad. Disney debería replantearse las cosas antes de sacar basuras como esta, a no ser que quieran terminar desapareciendo. Por mi parte, les aconsejo que se dediquen a sacar películas, que por lo menos ahí se defienden un poco más.

PROMEDIO **MUY MALO**

QUE TIENE: Un pinball que te hará rogar por un buen desinstalador
LO QUE SI: Unos personajes adorables ¿?
LO QUE NO: Una sola mesa, y encima pobrísima

30%

SHERLOCK HOLMES: THE MYSTERY OF THE MUMMY

CATEGORIA **AVENTURA GRÁFICA**

COMPAÑÍA: Frogwares
DISTRIBUCIÓN: Wanadoo
INTERNET: www.frogwares.com.ua/sherlock/
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Alta



POR **ANTONIO "FAREH" SCHMIDEL**

Sherlock Holmes ha sabido ser protagonista de buenas aventuras gráficas en el pasado. Pero esta vez, el producto hace honor a su nombre, convirtiéndose en una verdadera momia al cabo de unos segundos de juego. De entrada sorprende la dificultad que pueden llegar a tener los acertijos. Siendo un experimentado jugador de aventuras gráficas, los puzzles en The Mystery of the Mummy llegaron a crisparme los nervios. A pesar de que no son difíciles de descifrar, sí son muy tediosos, y se basan más que nada en casos de prueba y error, donde tendremos que utilizar una determinada cantidad de elementos para rellenar determinados sitios, con la sola información que puedan proveernos algunos textos diseminados por el escenario. Los gráficos son mediocres, con escenarios renderizados de una pésima calidad, que dificultan la visión de elementos que puedan ser recogidos. Además, los programadores se han encaprichado en esconder objetos tras estatuas, cajas o columnas, dificultándonos aún más la tarea. Y qué les voy a contar de la momia, que más se parece a una burda imitación de la que podíamos ver en Titanes en el Ring. Como para dejar a The Mystery of the Mummy en la tumba de donde nunca debió haber salido. X

PROMEDIO **REGULAR**

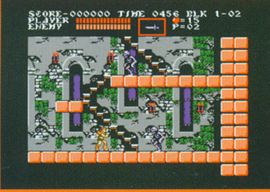
QUE TIENE: Una aventura gráfica que demuestra que Sherlock Holmes se está poniendo viejo
LO QUE SI: Hmm, dudo encontrar algo para rellenar este espacio
LO QUE NO: Puzzles irritantes. Gráficos mediocres

55%

KONAMI COLLECTOR'S SERIES

CATEGORIA **CHATARRA CLASICA**

COMPAÑÍA: Konami
DISTRIBUCIÓN: Konami
INTERNET: www.konami.com
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 jugadores en la misma PC
NIVEL DE DIFICULTAD: Media



POR **FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES**

En la época dorada de la consola NES de Nintendo, Konami sacó a la venta dos sagas que se convirtieron en clásicos de la época: Castlevania y Contra. Ahora, casi veinte años después, la misma empresa decide sacar estos mismos juegos en una edición de colección. Si bien a muchos fanáticos de esas dos series (incluído su servidor) les puede parecer una oportunidad única, en realidad la "colección" se compone de los tres Castlevanias y los dos Contras que salieron en NES. Konami nos los presenta en un lindo menú, pero enseguida salta a la vista que no se trata de otra cosa que un emulador encubierto (con save state y todo). Dudo mucho siquiera que los programadores se hayan tomado el trabajo de "dumpear" las ROMs de estos juegos, clásicos que se consiguen en cualquier lado en internet. Pero más allá de desprestigiar a un buen original (no es que esté en contra de la emulación de clásicos tan antiguos, pero nada se compara al original), es mas factible, por el precio al cual no ofrece esta colección Konami, darse una vueltita por algún que otro negocio y comprarse una NES con los respectivos juegos. Un punto para destacar, es el manual en PDF adjunto al juego, que pesa más que el juego en sí, y está muy bien detallado (5 MB el juego, 8 MB el manual). X

PROMEDIO **MUY MALO**

QUE TIENE: Clásicos revividos
LO QUE SI: El manual
LO QUE NO: Comprase esto en vez de una NES con los correspondientes juegos



WHITEOUT

CATEGORIA **CARRERAS**

COMPAÑÍA: Konami
DISTRIBUCIÓN: Vicarious Visions
INTERNET: www.konami.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores via LAN
NIVEL DE DIFICULTAD: Media



POR **FACUNDO "ROCKMAN" MOUNES**

Konami se tomó en serio lo de empezar a laburar en juegos de PC, y este mes nos presentó montones de ellos (lástima que ninguno, aparte de Silent Hill 2, sea muy bueno que digamos, sino pregúntenle al Frogger). Entre estos, se encuentra Whiteout, un arcade de motos de nieve desarrollado por Vicarius Visions.

En el juego contaremos con cuatro modos de juego, single race, career, arcade y time-trial. A pesar de los cuatro modos de juego, en sí, Whiteout es siempre los mismo, tratar de llegar a la meta lo ante posible. Bueno, muchos pensarán que está bien, que es un objetivo bastante común para un juego de carreras, pero Whiteout nos permite hacer las famosas piruetas, utilizando para ello dos botones y las flechas direccionales. Este recurso está muy poco aprovechado. Mientras otros juegos nos presentan modos exclusivos donde poder pulir nuestras habilidades acrobáticas, en este juego se limitan a ser un adorno en las carreras. El único motivo útil aparente, es el recaudar más dinero en el modo career, pero este modo también es bastante chato, y lo único para lo que sirve, es para sacar más motos y personajes para el modo arcade. Otro problema son los requerimientos astronómicos, que para ser un juego tan mediocre, no valen la pena. X

PROMEDIO **REGULAR**

QUE TIENE: Motos, nieve, Get the idea?
LO QUE SI: Los relatores son bastante graciosos
LO QUE NO: Las piruetas son aburridas y no sirven para nada, todos los modos son lo mismo, mucha máquina para tan poca cosa

59%

POR **MARTÍN ERRO**

CATEGORIA **FPS**

BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME

NUEVOS ESCENARIOS PARA PRACTICAR EL ARTE DE LA SUPERVIVENCIA

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: DICE
DISTRIBUCIÓN: Electronic Arts
INTERNET: www.ea.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PII 550 o equivalente, 128 MB RAM, 16X CD-ROM, placa de video aceleradora con 32 MB de VRAM y DirectX 8.1.
SOPORTE MULTIPLAYER: Via LAN o Internet de 1 a 64 jugadores
NIVEL DE DIFICULTAD: Alta

Playas de Anzio. Mientras el general Kesselring, comandante en jefe de las fuerzas del Eje en Italia,duerme apaciblemente, 36.000 hombres, con 3000 vehículos y una importante cantidad de suministros desembarcan en la costa italiana. El Mediterráneo sería la cuarta pinza para cercar al Eje, y empujar a los nazis otra vez hacia Alemania. Pero los Aliados sabían que la resistencia alemana sería cada vez más fuerte, a medida que se acercaran a su Madre Patria. La Operación Overlord había sido un éxito, y la línea del frente occidental, gracias a la Invasión de Normandía y la colaboración inestimable de la guerrilla francesa, se ampliaba. En el frente oriental, el evidente fracaso de la campaña alemana en Rusia, y el posterior avance soviético hacia Polonia, terminaban de acorralar a un enemigo que sería cada vez más duro de pelar.

En este marco histórico está basada Road to Rome, la esperadísima expansión de uno de los títulos más adictivos que hemos visto este último año: el espectacular Battlefield 1942.

¡Que juego, señores! Como hemos comentado anteriormente, BF1942 es un título que cambió por completo la forma en que veíamos a los FPS multiplayer, e introdujo un nuevo y altísimo estándar de calidad en el género. Ya los enemigos no vienen corriendo por una caverna, o atravesando un puente. Aquí te vienen de cualquier lado: por agua, por aire, en submarino, en paracaídas... uff... Pero bueno, no voy a explayarme más sobre las bondades de este excelente juego, ya que lo hemos hecho con anterioridad. Pasemos a la expansión...

- En cualquier momento empieza el Rock'n'roll

- Nunca tan bien llamado Bombardero



La campiña nos espera..

Como ya les anticipamos, Road to Rome tiene como tema principal la campaña de Italia. La misma agrega 6 nuevos mapas: Anzio, Salerno, Montecassino, Monte Santa Croce, Operación Baytown, y Operación Husky. Dentro de las nuevas armas, se puede destacar a la ametralladora Breda italiana y la Sten británica, junto con la posibilidad de acoplar una bayoneta en el extremo de nuestro rifle. La misma es absolutamente mortal: un sólo toquede la misma puede convertirnos en comida de gusanos, aunque tuviéramos nuestra salud a full.

Otra novedad es la incorporación de dos ejércitos nuevos: los Franceses Libres y el Ejército Italiano. Y por el lado de los vehículos nuevos, contaremos con los cazabombarderos BF-110 alemán, y el De Havilland "Mosquito" inglés, así como con el tanque Gran norteamericano, y el cazacarros Sturmgeschutz alemán, entre otros.

El diseño de los mapas está muy bien logrado, adoptando una política definitivamente orientada al multiplayer. Y pensando en esto, la arquitectura posibilita desde un avance masivo (invasión), hasta guerra de guerrillas. Los escenarios cuentan tanto con llanuras que posibilitan el desplazamiento de un buen número de vehículos, como con zonas montañosas en las que atrincherarse y tender emboscadas. Las armas y vehículos nuevos también están muy bien logrados, siendo fieles réplicas de los modelo reales, y conservando la facilidad de manejo característico de la licencia Battlefield, obviamente, mucho más cercana al arcade que a la simulación. Además de todo esto, se ha implementado una mejora al engine, llevándolo de la versión 1.20 a la 1.25 (ya está disponible a su vez el patch 1.30), lo cual, si bien no es algo muy significativo, mejora un tanto el problema del LAG. Una omisión que se nota a primera vista, es que Road to Rome no incluye nuevos modos de juego multiplayer. En definitiva, quizás no estemos ante la mejor expansión del año, pero es sin dudas un excelente paquete, que prolongará por un buen rato ese vicio en el que se ha transformado BF1942. X



PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: La expansión oficial del espectacular BF1942.
LO QUE SI: Nuevos mapas, armas, y vehículos
LO QUE NO: No hay nuevos modos de juego

84%

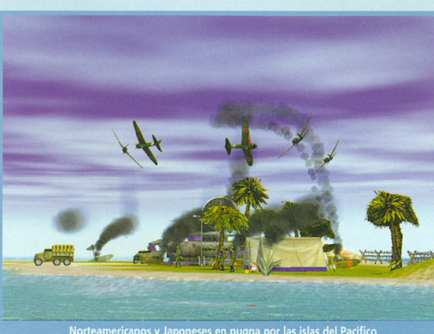
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: MadDoc Software
DISTRIBUCIÓN: Sierra
INTERNET: http://empireearth.sierra.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: PII 350 con 64 MB de memoria RAM,placa de video 3D, 550 MB de espacio disponible en disco rígido y DirectX v8.0.
SOPORTE MULTIPLAYER: de 2 a 8 jugadores, vía LAN, Internet o conexión directa.
NIVEL DE DIFICULTAD: Media / Alta

EMPIRE EARTH: THE ART OF CONQUEST

UNA EXCELENTE ADICIÓN

Hace un año y medio, Empire Earth nos sorprendió con su enormemente ambicioso concepto, que contemplaba medio millón de años de la prehistoria e historia de la humanidad, para terminar adentrándose 200 años en el futuro. Concebido como un RTS por Rick Goodman, el creador del Age of Empires original, el juego se basaba en gran medida en los conceptos y mecánicas de la serie de Ensemble Studios, pero a una escala mucho más vasta, y con un engine completamente 3D.
Desarrollada esta vez por la gente de MadDoc, en lugar de Stainless Steel Studios, la expansión Empire Earth: The Art of Conquest (AOC) continúa por este camino, aunque con algunos ajustes. Para empezar, propone un mayor énfasis en la localización en tiempo y lugar de cada escenario, recreando de forma más exacta el costado histórico de cada campaña, mientras que el juego original generaliza más el desarrollo, dándonos una muestra de cada uno de los mayores logros de cada civilización. El concepto "épico" del juego está resaltado por la enormidad de los escenarios, así como por su alto nivel de dificultad, mucho mayor que el del título original. De hecho, las campañas representan un gran desafío aún para veteranos de Empire Earth.


Norteamericanos y Japoneses en pugna por las islas del Pacífico

AOC no presenta mayores modificaciones en su jugabilidad respecto del título original. De hecho, se juega casi de la misma manera. Las campañas que propone esta expansión son tres. En primer lugar, se incluye la esperada campaña basada en la historia del Imperio Romano. Esta campaña toma en cuenta el siglo más interesante de la historia romana, desde las reformas de Marius hasta la toma del poder por parte de Julio César, y nos permite conducir las formidables legiones romanas contra los mayores enemigos del Imperio, incluidos los galos, bárbaros, e incluso otros romanos, durante las no pocas guerras civiles. La única omisión en esta campaña son las Guerras Púnicas, en las que el cartaginés Aníbal Barca estuvo a punto de decretar una muerte prematura de la civilización romana.
La segunda es la campaña norteamericana del Pacífico, y nos permitirá liderar a los mismos tras el ataque japonés en Pearl Harbor, en su avance a través de los anillos de defensa insular japoneses, con su punto culminante en el regreso triunfal del general Douglas MacArthur a las Filipinas. Obviamente, esta campaña es la que se desarrolla a lo largo de un período más corto, y ofrece pocos avances tecnológicos.

Finalmente, en la campaña asiática del Espacio, intentaremos llevar nuestra civilización a Marte, en una carrera por tiempo contra otras civilizaciones. Pero si bien esta campaña está focalizada en una guerra en el espacio entre las distintas civilizaciones, únicamente los últimos tres escenarios incluyen el espacio como terreno para edificar construcciones, y tan sólo el último de ellos incluye una cantidad sustancial de combate espacial.


- Un escenario en la ciudad egipcia de Alejandría
- ¿Quién llegará primero a Marte?

En el aspecto técnico, los gráficos experimentan una leve mejora respecto del juego original, y se destaca la inclusión de nuevos terrenos. La música es decente. La jugabilidad sigue siendo fantástica, al igual que en el título original, y las 18 nuevas misiones y el editor sin duda expandirán la vida útil del juego.
Si bien no es tan cautivante como el título original, sin dudas AOC es una excelente adición al mismo. Si te gustó el juego original, te la recomendamos sin dudarlo.

PROMEDIO **EXCELENTE**

QUE TIENE: La expansión oficial de Empire Earth.
LO QUE SI: Las tres nuevas campañas, el editor, modo multiplayer, editor.
LO QUE NO: Concepto un tanto limitado. En la campaña del Pacífico no hay batallas navales.

80%

POR **MARTIN ERRO**

EL VALOR DE UNA PC

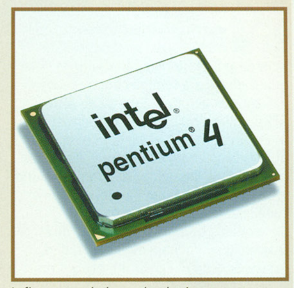
CÓMO, CUÁNDO Y ADÓNDE IR DE COMPRAS

Amigos, ha llegado el día en que saldremos de compra con nuestro dinerillos, trabajosamente ahorrados a fuerza de quedarnos en casa más de un fin de semana para no gastar en salidas. Y, obviamente, el preciado objeto de nuestros sueños, es una flamante PC.

Es por ello que decidí ayudarlos en esta épica tarea, trayéndoles precios y configuraciones de equipos, como así también, el costo de algunos componentes sueltos, por si la idea es actualizar el equipo que ya tienen. Y por ello, me lancé a las calles de esta calurosa Buenos Aires, para averiguar cómo andaban los precios en esta Argentina 2003.

Y consultando en un par de casas amigas, elegí prepararles presupuestos separados por tipo de microprocesador (AMD tiene casi tantos fanáticos como Intel), y tres configuraciones distintas, tratando de que sean lo más parejas posible. Y en esto me detengo. Es muy importante que no nos gastemos un dineral en una placa de video o sonido, para retacear en otros componentes tanto o más importantes (memoria RAM, modelo de Motherboard, etc.), y que a la hora de los bifes, el rendimiento del equipo sea menor (por un efecto de "cuello de botella") que en un equipo más parejo, y por el mismo dinero. Entonces, como primer paso, tengan bien definido el equipo que necesitan, asesórense, pregunten a amigos, conocidos, y una vez cumplido este paso salgan a recorrer negocios.





Otro secreto importante, consiste en comprar un equipo que nos permita actualizarlo sin tener que cambiar el CPU completo (ojo con los Mothers que traen la placa de video integrada al mismo). Y que, si bien yo elegí una marca de Mother (PC-Chips) característica por sus modelos integrados (748, 598, etc), los modelos que elegí nos dejan el slot AGP libre para instalar la placa de video que queramos. También el hecho de que tengan slots para memoria SDRAM Y RIMM , es influyente a la hora de elegir.

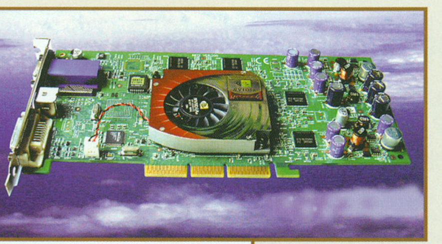
Los precios son básicamente una guía a tener en cuenta, y establecí un promedio en las empresas consultadas. Otro factor importante al elegir las configuraciones, fue establecer una máquina pensada para correr juegos (ya saben que los juegos tienen requerimientos más altos que la mayoría de las aplicaciones). El resto de los programas que normalmente se utilizan en una PC

AMD			
	PROTOTIPO 1	PROTOTIPO 2	PROTOTIPO 3
Microprocesador	Duron 1300	Athlon XP 1700+	Athlon XP 2000+
Motherboard	PC-Chips M-810	Soyo K7- VTA PRO	Asus XFX KT 400
Memoria RAM	128 MB	256 MB	512 MB DDR
Disco rigido	20 GB	40GB / 7200	80 GB / 7200
Placa de Video	GEForce 2 MX 400 64 MB c/TV	GEForce 4 MX 440 64 MB DDR	GEForce 4 TI 4200 64 MB c/TV
Placa de Audio	3D Sounds	Sound Blaster Live 5.1	Sound Blaster Audigy
Modem/Fax	On board 56k V90	Intel 56k V90	US Robotics 56k V90
Lectora de CD	52 X	52 X	52 X
Disketera 3 1/2	Si	Si	Si
Placa de Red	10/100	10/100	10/100
Gabinete	ATX 300 wts	ATX 300 wts	ATX 350 wts
Monitor	15" ProView	17"	19 " Samsung 955 DX (Plano)
Teclado	Español	Español	Español
Mouse	Genius c/wheel	Genius c/wheel	Genius Optico c/wheel
Parlantes	120 wts	120 wts	180 wts
TOTAL	U$S 470,-	U$S 730,-	U$S 1,190,-

INTEL			
	PROTOTIPO 1	PROTOTIPO 2	PROTOTIPO 3
Microprocesador	Celeron 1,7 GHz	Pentium IV 1.8 GHz	Pentium IV 2,26 GHz
Motherboard	PC-Chips M930	PC-Chips M930	Asus P4 5533
Memoria RAM	128 MB	256 MB	512 MB DDR
Disco rigido	20 GB	40 GB / 7200 rpm	80 GB / 7200
Placa de Video	GEForce 2 MX400 64MB c/TV	GEForce 4 MX440 64MB DDR	GEForce 4 TI 4200 64 MB c/TV
Placa de Audio	3D Sounds	Sound Blaster Live 5,1	Sound Blaster Audigy
Modem/Fax	On board 56k V90	On Board AMR 56 k V90	US Robotics 56k V90
Lectora de CD	52 X	52 X	52 X
Disketera 3 1/2	Si	Si	Si
Placa de Red	10/100	10/100	10/100
Gabinete	ATX 300 wts	ATX 300 wts	ATX 350 wts
Monitor	15" ProView	17"	19 " Samsung 955 DX (Plano)
Teclado	Español	Español	Español
Mouse	Genius c/wheel	Genius c/wheel	Genius Optico c/wheel
Parlantes	120 wts	120 wts	180 wts
TOTAL	**U$S 560,-**	**U$S 860,-**	**U$S 1390,-**

hogareña (Office, Winamp, etc) son menos exigentes a la hora de los requerimientos.
Ahora, si ya tienen una PC y quieren actualizarla, o agregarle algún dispositivo específico, les cuento que se pueden conseguir lectoras de DVD (Sony) por U$S 55.- o una regrabadora 40X (MSI) por U$S 65.-. O si convencieron al resto de la familia de lo importante que es tener banda ancha en Internet, van a necesitar una placa de red 10/100, que la conseguirán por U$S 8.- aproximadamente.

Los monitores son una presa muy codiciada, y viene bien que les cuente que un monitor de 17 pulgadas ronda los U$S 200.-, mientras que a uno de 19" lo pueden conseguir desde U$S 320.-
Si la mejora pasa por cambiar la placa de video, tienen que pensar que una GeForce 2 MX 400 cuesta aproximadamente U$S 60.-, y de ahí tienen varios modelos en la escalera, hasta una preciadísima GeForce 4 TI 4600 por U$S 350.-. O si ya están cansados de que los disparos del Counter se escuchen como chistido de gato, y el cambio de la placa de sonido es un asunto pendiente, pueden adquirir una Sound Blaster Live! 5.1 por U$S 55.-, o si sus oídos exigen más, por U$S 80.- consiguen la afamada Audigy .





Recomendaciones varias

Cuando pidan un presupuesto de un equipo, siempre pidan que se especifiquen todos los componentes con sus marcas y modelos. No se dejen engañar cuando lean en los avisos "Pentium 4 2.6 GHz, con regrabadora, monitor de 17"!!!!" y un precio irrisorio. Piensen que nadie regala nada, y que lo que abundan los son piratones, y que en el caso de que cumplan con lo ofertado, el resto del equipo da pena (más de un conocido cayó en las garras de esa gente, y por apurado, compró un equipo que al abrirlo, no tenia ni la mitad de lo ofrecido). Es preferible pagar un poco más y evitarse dolores de cabeza. Si pueden, vayan a retirar el equipo con algún amigo técnico, previendo de pedirle al vendedor que al momento de la entrega, abra el gabinete para ver que lo que pagan está en su sitio. El segundo paso es que prueben la máquina antes de retirarla (no se dejen apurar). El tercero, pero no menos importante que el resto, es que la factura de venta especifique componente por componente, con marca y modelo, todo el equipo, sin obviar nada (nada de poner simplemente "equipo superstar....$....").Y por sobre todo, una garantía escrita especificando la duración de la misma, con la firma y sello de la empresa. Todos esos recaudos son necesarios, puesto que si llega a haber algún problemita, y la casa vendedora hace oídos sordos a nuestro llanto, pueden usar esta documentación para asentar una denuncia en Defensa del Consumidor, o si quieren ser más drásticos, consultar a su abogado amigo.
Pero para evitar esos malos tragos, es conveniente salir con los pies en la tierra y la cabeza bien fría, escuchar a amigos que compraron un equipo, y llegado el caso, la empresa les respondió satisfactoriamente.

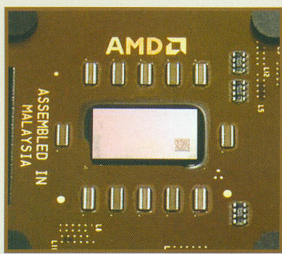
¡Gracias totales!

Agradezco muy especialmente la colaboración desinteresada de las empresas que posibilitaron la confección de este informe: a ***Fabian, de Compurama - Montevideo 538- TE: 4374-5116, email*** **compurama@fibertel.com.ar** y a ***Alejandro, de O.C.C. email:*** ***alcaraz@occ.com.ar***
Gracias por su buena onda, y por seguir trabajando como se debe.

AMD ATHLON XP 3000+

MAYOR VELOCIDAD A UN MENOR COSTO

En el número anterior, les contamos todo acerca del último procesador de Intel, el Pentium IV de 3.06 GHz y de sus bondades, que incluyen la innovadora tecnología "Hyper-Threading", que consiste en la simulación de dos procesadores, para dividir por fases la utilización multitareas de nuestro equipo. Y ahora, AMD lanzó su nuevo microprocesador, apellidado "BARTON". El mismo cuenta con el doble de caché que sus modelos anteriores, y con una frecuencia de 2.17 GHz , inferior a la frecuencia del Athlon XP 2800+, que es de 2.25 GHz ¿Cómo dijo? Sí, AMD está encaminado a lograr una mejor respuesta y mejor rendimiento con una frecuencia menor, incrementando al doble el caché: unos 640 Kb, por sobre los 384 Kb provistos con su memoria cache L2 , vistos en los anteriores modelos.



El precio, como es costumbre, es significativamente menor al de su par de Intel, ya que en su lanzamiento, el Pentium IV de 3.06 GHz costaba alrededor de U$S 637.-, contra U$S 588.- que es el precio de presentación del último producto de AMD.
La arquitectura del mismo detalla una tecnología de 0.13 micrones. Pero la cuestión con los micros de AMD sigue siendo la misma: la temperatura. Un detalle muy importante, que es necesario tener en cuenta a la hora de instalar uno de estos micros, es el de acompañarlo con un muy buen cooler. Es más, en una época, los que se suministraban con los micros de AMD no bastaba para atenuar las altas temperaturas que generaban, siendo necesario colocarles uno mucho mayor, so pena de sufri inconvenientes que variaban desde cuelgues hasta el peligro de que el micro se quemara.
En los test realizados, si bien no llegaron al rendimiento de su par de Intel, las diferencias no fueron significativas. Y si a eso le sumamos la diferencia en el precio, sin duda es una alternativa para tener muy en cuenta.

MOUSE LOGITECH MX 700 CORDLESS OPTICAL

UN MOUSE PARA LA FUNCIÓN QUE QUERAMOS

El mouse, ese pequeño amigo sobre el cual apoyamos nuestra mano, es susceptible de transformarse en cosas tan disímiles como la empuñadura de un arma, o un instrumento de precisión para funciones varias, que van desde el retoque fotográfico hasta ser nuestro dedo virtual, en el universo proyectado en nuestra PC.
Muchas veces gastamos pequeñas fortunas de nuestros, cada vez más enflaquecidos bolsillos, para cambiar placas, periféricos, y nos olvidamos del mouse, que, créanme, es un componente muy importante ¿Cuántas veces terminamos con dolor en las manos, o moviendo violentamente nuestras extremidades, porque el mouse no responde como queremos? En respuesta a esta necesidad, Logitech nos brinda su modelo MX 700. Esta empresa posee una vasta experiencia en la fabricación de mouses y un reconocimiento muy bien ganado por parte del público gamer. De hecho, acaso sean los preferidos de los jugadores más famosos de Counter-Strike, Quake 3 y Unreal Tournament en sus dos ediciones. En esta ocasión, nos presenta este modelo óptico e inalámbrico, con una resolución de 800 dpi, que captura 4.7 megapixeles por segundo, 8 botones (¡Sí, ocho!), y presten atención a esto: una base para recargar energía cuando el mouse no se usa (como el teléfono ¿Vio? ¡Nunca más salir corriendo a comprar pilas un domingo a la madrugada!). Los colores presentados son azul y plateado, y el radio de la señal es de dos metros. La serie MX de Logitech presenta tres modelos: MX 300 (Mouse Standart), MX 500 (Optico), y MX 700 (Optico e inalámbrico).



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA: BRZGames
DISTRIBUCIÓN: BRZGames
INTERNET: www.brzgames.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Windows 95, 98, 2000, XP, procesador de 500 Mhz, 128 MB Ram, Placa 3D de16 MB, CD-Rom 4X, 650 MB en disco rígido.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee
NIVEL DE DIFICULTAD: Super fácil

FETISH FIGHTERS

MOMIAS EN EL RIIIIIING, HOY SE VUELVEN A ENFRENTAAAAAAAR...

Esta vez me toco a mí emprender este viaje por la decadente y patética senda que nos lleva inexorablemente hacia El Lado Bizarro. Debo admitir que me sentía bastante relajado al comienzo de este viaje. Al ser testigo de esa deformidad (apenas) jugable que es el Bikini Karate Babes, me imaginé que ya no podía caer en mis manos nada peor con qué llenar estas páginas. Bikini Karate Babes es sin duda uno de los peores y más bizarros juegos que hemos visto. Parece mentira, entonces que a alguien pudiera ocurrírsele tomar el concepto de aquel juego, para crear uno aún peor. Sin embargo, mis bizarros lectores, dicho juego EXISTE. Y se llama Fetish Fighters.

Pero, ¿Cómo puede ser posible?. ¿Cómo se puede tomar un engendro como Bikini Karate Babes y hacerlo aún peor?. La respuesta al interrogante es en realidad, bastante sencilla. El único punto fuerte que puede tener un juego como BKB es lo fuertes que están algunas de las minitas que aparecen en el juego. Sí, algunas eran esperpentos, pero las que estaban buenas, eran suficiente para recrearse un poco la vista. Fetish Fighters, en cambio, saca toda la carne de la parrilla y la reemplaza con vetustos modelos 3D, creados con un programa bastante popular llamado POSER. Esto le quita al asunto la poca emoción que podría haber tenido.

Llegué a casa, prendí la PC y me dispuse a instalar el juego. Tras hacer clic en INSTALL, decidí bajar y hacerme un sanguchito de jamón y queso, y servirme un vaso de gaseosa. Subo las escaleras y al entrar a mi pieza, veo que el juego ni siquiera llegó a instalar el 10 por ciento del juego. Nunca en mi vida había visto un instalador tan terriblemente lento. Por momentos, llegué a pensar que se había colgado la máquina. Cuando la instalación llegó al 14 por ciento, me alejé de la PC y prendí la Playstation 2 para probar el Devil May Cry 2. Estaba por comenzar la cuarta misión de la aventura, cuando Fetish Fighters finalmente terminó de instalarse en mi disco rígido.



Hao, yo ponerme en bolas para que tú calentarte...

Realmente, tengo que admitir que la larga instalación me hizo pensar por un momento que el juego no podía ser tan malo como sospechaba. Y de hecho, no lo era. Fetish Fighters es mucho peor de lo que cualquiera pudiese imaginar. Los mencionados modelos 3D recrean chicas que representan diversos fetiches. Tenemos a la mujer policía, la mucama, la gatita, la conejita, la genio, la secretaria, la india y algunas más, evidentemente productos de los salvajes ratones del programador de este desastre. Las animaciones del juego son tan momíferas que podrían exhibirse en el pabellón egipcio del Museo Británico. Las chicas golpean con manos y pies como alumnas de primer grado en la clase de expresión corporal. Además, el juego es terriblemente fácil, y tenemos la posibilidad de dar vuelta casi cualquier resultado en el momento que queramos. Todos los personajes tienen movimientos especiales, algunos de ellos, bastante embarazosos. El juego es tan malo que si visitan la página oficial, verán que el culpable de esta atrocidad ha tenido mucho cuidado de no publicar su nombre. Según dice en la página. BRZGames es una empresa formada por un programador y su esposa, quienes buscan abrirse paso en el fascinante mundo de los videojuegos. Pero con productos como éste, creo que BRZGames va a seguir siendo un nombre desconocido por mucho tiempo. Este desastre es peor que Bikini Karate Babes, razón por la cual le ponemos un... X



¡Sos boleta nena!

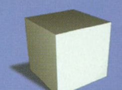


¡¡Enfermera!! ¡¡Algo para la acidez, por favor!!

PROMEDIO — **MUY MALO**

QUE TIENE: Un juego de lucha pésimo, lento y mal animado. Una bosta, bah...
LO QUE SI: Los niveles cargan más rápido que los del Unreal II.
LO QUE NO: Es peor que el juego del mes pasado. Que el Lado Bizarro sea cada vez más bizarro.

7 %



POR **MARTÍN ERRO**

UNREAL TOURNAMENT 2003

TORNEO EPISODIO 2

Hace ya un largo tiempo que el Unreal Tournament original vio la luz. Según nos contaba su secuencia introductoria, se trataba de un torneo futurista, en el que modernos gladiadores se enfrentaban tomando a mano cualquier arma que encontraran. Unreal Tournament contaba con una jugabilidad excelente, y una versatilidad pocas veces igualada en Multiplayer. Su engine fue tomado como base para tros juegos, entre los que se cuenta nada menos que Deus Ex, y todavía sigue siendo venerado, junto a su gran rival, Quake 3.

Hace poco tiempo, la gente de Digital Extreme nos presentó Unreal Tournament 2003 (UT2K3). La nueva entrega de la serie incluye más de 30 mapas, 5 modos de juego, y 11 armas, todo aderezadocon un nivel grafico impresionanta. Pero ya no puedo esperar más. Es momento de agarrar el tubo, convocar a mis cinco amigos (inadaptados sociales si los hay, fueron echados de la mayoría de los cyber de la zona por desarmar los mouse ópticos buscando la bolita), y que vengan rápido al cuartel general. Ya reunidos, tomamos posiciones, previo abastecimiento de suministros imprescindibles (papas fritas, chizitos, ¿Pedimos una grande de muzzarella? Me toca armar el servidor (Sí, ¡Otra vez!), y elijo un personaje (son 48 en total). Vamos a empezar de a poco, a modo de precalentamiento, y el modo elegido es Deathmatch, je je.... Uy, ¡Ya entré! ¿Tan rápido? Me parece que me acostumbré demasiado a los tiempos de carga del Battlefield, ya que al lado de UT2K3, duran una eternidad. Elegí uno de los mapas nuevos, llamado "Forest", y allá me lanzo, a la persecuta desenfrenada de todo lo que se mueva. La primera impresión que me llevo, es que sigue conservando el "andar" de la versión anterior (ojo, prestar atención a los requisitos recomendados del sistema, pero básicamente no es necesario el último fierro para que ande bien). Buen mapa. Los efectos de transparencia y reflejo del agua, o los rayos del sol filtrándose a través de los árboles, hacen que vaya deteniendo mi carrera para admirar un poco el paisaje. Por un momento me olvido del LAN-WAR (los disparos se escuchan lejos), y busco una colina para observar todo con más detalle. Llego a la cima, pero no hago a tiempo de mirar nada, porque, algo -o alguien- me pulveriza. Las risas detrás mío delatan al victimario. Tras preguntarle con qué me tiró, me responde que con una nueva arma: el cañón de iones. Con este chiche, apuntás con el láser, y después de retener unos segundos apretado el disparador, lanza un rayo que pulveriza todo lo que toca. OK, no puedo detenerme a mirar nada ¿Esas son las reglas? Ahora vas a comer un poco..

Para ello tomo ¿El lanzacohetes? Epa, pareciera una versión light de mi arma preferida (trae tres cohetes en lugar de los ocho anteriores), localizo a mi presa, y



Los detalles del escenario atentan contra nuestra atención

Capture the Flag: el portador de la bandera ya no brilla como antes...


Bombing Run : Un nivel "cabecera de niveles"

aprovechando que ésta se distrae para observar la fauna presente, descargo una buena andanada de proyectiles. Pero milagrosamente, vive ¿Cómo puede ser? ¡Anteriormente hubiera bastado la mitad de la ráfaga lanzada para hacerlo volar en mil pedazos...! Veo que "light" se queda corto. La próxima vez tendré que descargar todos los misiles. Tiempo de revancha. Tras localizar a otra presa (el nivel de detalle atenta contra la rápida visualización de los rivales), vacío mi arma en su desprevenido cuerpecillo, ¡Y ahora sí que vuela! Es aquí donde noto otra mejora. Si bien antes la física era bastante real, ahora roza la perfección. El cuerpo no sólo actúa como muerto, sino que donde rebota deja señales del choque. Tomá, maldito... Pero no hay tiempo de disfrutar el cobro de la deuda. El combate



Cada vez es más duro aniquilarlos...

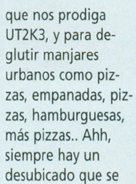
sigue, y hay muchos bastardos rondando.

Vamos a un corte, por favor...

Tras una breve pausa, cambio a modo Bombing Run, en el que se presenta una bomba a modo de pelota, y se "anota" depositándola en el sitio vecino. Elijo otro de los mapas estilo "complejo industrial", creamos los equipos, y aparece el objeto de anotación. Lo tomo y corro. La alegría por la rápida obtención me dura muy poco, al notar que al portar la bomba no puedo manipular arma alguna, convirtiéndome en fácil víctima, dependiendo de la protección que puedan darme mis compañeros de equipo (algo muy parecido a lo que pasa en el rugby, o el fútbol americano), con la posibilidad de realizar el pase del artefacto a otro compañero. Sinceramente, esta modalidad es grandiosa, y adictiva al 1000 %, utilizando la cooperación como factor fundamental (lástima que mis compañeros de turno no lo entendieran así, dejándome solo contra las hordas de lasers enemigos...).

Tras dos horas de partido, cambiamos a Double Domination, que consiste en tomar dos (Sí, ¡Dos! Si uno era difícil, imaginen dos) puestos, y defenderlos durante ocho segundos que parecen eternos. Aquí tenemos un pequeño problema, ya que siendo nosotros seis, dividiéndonos en tres por equipo, quedaría uno por puesto, más el sobrante como "líbero" corriendo de punta a punta para tratar de colaborar en la defensa de los puestos. Ya vemos que esta modalidad fue cambiada en beneficio de las martidas de muchos jugadores, en lugar del Domination anterior, pero al ser pocos, la cosa se complica.

Conservando los equipos, y tras otra breve pausa, utilizada para descansar nuestras retinas de los increíbles efectos visuales



Los escenarios satisfacerán hasta a los más exigentes

que nos prodiga UT2K3, y para deglutir manjares urbanos como pizzas, empanadas, pizzas, hamburguesas, más pizzas.. Ahh, siempre hay un desubicado que se pide comida china y no la comparte, el muy bastardo... volvemos a nuestros puestos de combate. El bastardo, eehh, perdón, uno de mis queridos amigos, elige Deathmatch por equipos, y al entrar al escenario, con una Luna gigantesca de telón, hacemos un breve reconocimiento del mapa, armamos la estrategia clásica: uno hace de cebo, yendo por delante, aprovechando que las armas no son tan letales como en el UT original, y que son necesarios varios disparos para una muerte segura. Mientras, los demás vamos observando a modo de "campers" móviles. Me armo con el ¿Sniper?. ¡No está! En lugar de otro de mis preferidos, esta el Lightning Gun. La mira es un círculo, cuyos bordes externos presentan una tonalidad más oscura, dificultando un poco el ver con claridad lo que pasa alrededor (por lo menos, en lo que a mí respecta). Otra gran contra que tiene esta arma, es que si uno está campeando (escondido al acecho), en la oscuridad, el disparo produce un arco de luz, que hace que nos divisen a gran distancia.

Esto es básicamente un resumen de otra jornada de LAN-WAR, esta vez con el UT2K3 como motivo de reunión. Obviamente, quedaron afuera otros ingredientes descubiertos en este muy buen juego Multiplayer (como por ejemplo las píldoras de adrenalina, las cuales, al juntar 100 de ellas, podremnos transformar en un don especial: por ejemplo, cuadruplicar nuestro poder de salto, volvernos invisibles, potenciar nuestro poder de daño, etc). Incluso en el armado del servidor, podemos emplear los "mutagenos": modificadores que nos permiten, por ejemplo, que un solo disparo baste para matar, o cambiar el nivel de gravedad. Sinceramente, hace falta mas de una jornada para conocer todas las bondades multiplayer de UT2K3. X



La mira del Lightning Gun puede complicarnos las cosas



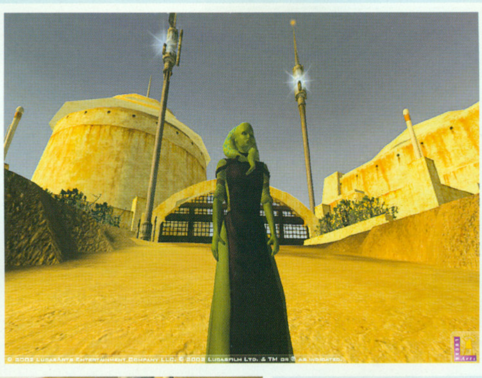
POR **SEBASTIAN RIVEROS**

STAR WARS GALAXIES

A SOLO UN MES LUZ DE DISTANCIA

Ha pasado el tiempo, y es mucho lo que se ha dicho de Star Wars Galaxies. El MMORPG basado en la archipopular licencia de George Lucas está casi listo, y los últimos informes indican que el juego sería lanzado el 15 de Abril. Así que este mes, nos calzamos el traje de vuelo, escondemos nuestro blaster debajo de un sobretodo largo y, como quien no quiere la cosa, enfilamos para la cantina mientras ordenamos en nuestras mentes todos los datos que conocemos hasta el momento.

Para aquellos que viven debajo de una piedra en el desierto de Tatooine, les comento que SWG será un juego de rol multiplayer online, en el que podremos crear un personaje y vivir diversas aventuras en el universo Star Wars. El juego incorpora muchos elementos vistos en las películas, y muchos otros extraídos de historietas, libros y juegos relacionados con Star Wars, a los que se conoce como "Universo expandido". El juego se desarrolla durante la primera trilogía. El emperador Palpatine intenta mantener el orden en la galaxia, mientras las fuerzas imperiales combaten la amenaza rebelde. ¿O acaso era al revés?. Bueno, en realidad no importa. Podemos crear un personaje que simpatice con el Imperio, con los rebeldes, o que sea neutral.





Una vez que comencemos el juego, hablaremos con el oficial de aduanas imperiales, y elegiremos nuestra especie y profesión. Podemos elegir entre humanos, rodianos, Wookies, Zabrak, Bothan, y Mon Calamari. Lo bueno es que, si bien cada una de las razas recibe ciertas bonificaciones, ninguna de ellas tiene desventajas específicas, de modo que cualquier raza puede elegir cualquier profesión. Los diseñadores decidieron aumentar de 28 a 35 el número de profesiones disponibles. La inmensa mayoría de ellas nos permitirán insertarnos en el mercado laboral y hacernos unos buenos pesitos para embarcarnos en más y mejores aventuras. Podremos ganarnos la vida como armero, arquitecto, explorador o mecánico. También hay ciertos atributos que fueron pensados específicamente para el combate. Si logramos mejorar estas habilidades, podremos cosechar fama y fortuna como mercenarios, o crear nuestra propia leyenda como cazadores de recompensas.

El juego cuenta con ciertas áreas especiales en las que el combate no está permitido. Es posible que esto moleste a algunos jugadores, fanáticos del PvP y que estén acostumbrados a vivir del saqueo. Sin embargo esta es una buena medida. Un juego como éste puede enloquecer a los más fanáticos. Sabemos que en países como Estados Unidos, hay gente que literalmente vive conectada a la PC, y se la pasan jugando y mejorando sus personajes, mientras los

demás duermen y trabajan. Los chicos de Lucas Arts están tratando de balancear las cosas para que la experiencia de jugar Galaxies sea placentera para todos.
Uno de los temas más espinosos en estos juegos, es el de la muerte. Como ya deben saber, la muerte rara vez es definitiva en un juego de estas características. SWG no será la excepción. Si caemos ante un ataque enemigo, nuestro personaje quedará deshabilitado temporalmente, como si lo hubieran noqueado. Una vez fuera de combate, pueden darnos un golpe de gracia. Si esto sucediera, reapareceremos, sanos y salvos en otro lugar. Esto es posible gracias al milagro de la clonación. Obviamente, el juego se desarrolla en un tiempo posterior a la guerra de los clones. El tema de la clonación ya es noticia vieja. Al morir, podremos controlar a nuestro clon que, lamentablemente, no llevará ninguna de las posesiones materiales que teníamos al morir. Si queremos preservar nuestro equipo de las frías garras de la muerte, tendremos que pagar un seguro. Esto puede parecer un poco duro, pero créanme, puede ser peor...



No me peguen, soy un Jedi...

Por supuesto que la primera idea que se le cruzó por la mente a cientos de fanáticos de la saga era la posibilidad de repartir golpes y humillación con un sable láser en mano. Esto crea un problema desde el punto de vista del diseño. TODOS los que quieran jugar van a querer llegar a ser Jedis. Los últimos informes oficiales destacan que Jedi será una de las profesiones disponibles. Antes de que salgan a disfrazarse con una bata de baño marrón y busquen pilas para su sable de plástico, les comento que transformarse en un Jedi será una tarea muy ardua. Para empezar, habrá que superar una serie de extenuantes ejercicios. Si logramos superar estas pruebas, nuestro personaje logrará desarrollar su sensibilidad a la Fuerza, requisito indispensable para llegar a ser caballeros Jedi. Incluso después de haber comenzado a transitar el camino de los Jedi, las cosas no serán nada fáciles. Esto no es Episodio I. El Imperio lo domina todo, y buscará la manera de aplastar a cualquier aspirante a Jedi que aparezca. Usar los poderes de la fuerza nos da una gran ventaja, que nos permitirá acabar fácilmente con nuestros adversarios, pero demostrar nuestra maestría en el uso de la fuerza en un lugar muy concurrido, como una plaza o una cantina, puede llegar a ser fatal. Los Jedi son muy poderosos, pero no son invulnerables. Un cazador de recompensas bien armado puede llegar a ser un adversario muy peligroso. Además, nunca faltan los que sueñan con fanfarronear en la cantina con el sable láser que obtuvieron de su última víctima. Aquellos que quieran llegar a viejos como Obi-Wan, van a tener que tener mucho cuidado. Además, los Jedi tienen otra desventaja. Al desarrollar los poderes de la fuerza, los futuros caballeros desarrollan una condición llamada "Perma-death". Los personajes que tengan Perma-death solo pueden morir hasta tres veces. Esto significa que deberemos sobrevivir por un periodo de entre cuatro a seis meses para completar nuestro entrenamiento Jedi sin que nos maten más de tres veces. Si esto sucediera, nuestro avatar morirá en forma permanente y tendremos que crear uno nuevo.

El juego tiene otra ligera desventaja. Los diseñadores tienen pesadillas en las que una legión de jugadores tramposos encuentra todo tipo de bugs y exploits para crear un personaje superpoderoso. Es claro que este tipo de conductas arruina la diversión para todos los demás. Son varios los juegos que han caído frente al accionar de estos Personajes Tramposos (también conocidos como P.T.s). Es por eso que, después de pensarlo bastante, Lucasarts ha decidido que cada cuenta permitirá solo un personaje por server. Esta es una limitación que la mayoría de los MMORPG no tiene. Además, cada unidad del juego puede ser utilizada por un solo usuario. Esto significa que si algún otro integrante de tu familia quiere jugar y tener otro personaje, hay que comprar el mismo juego dos veces. Si bien comprendo que hay que erradicar a los tramposos, es obvio que también hay una motivación de orden económico detrás de esta decisión.

Y eso es todo por ahora. Varios de los integrantes de la editorial ya están pensando qué van a hipotecar para poder llegar a vivir su parte del sueño. Es algo comprensible si tenemos en cuenta el peso de la licencia Star Wars. Tengan en cuenta de que el precio del abono mensual es de unos U$S 15, es decir, unos $48, aproximadamente. La aventura parece escapar a nuestros devaluados y castigados bolsillos, pero vamos a hacer el intento de jugarlo, y les daremos un reporte completo en cuanto sea posible. Nos vemos en Neverwinter, el mes que viene.



TRUCOS

TRUCOS CALIENES PARA QUE LOS MALOS NO LOS DEJEN SIN DIENTES

DEPORTES

NBA LIVE 2003

Jugadores ocultos

Ingresar alguno de los siguientes nombres como apellido de un jugador que vayan a crear. El jugador seleccionado aparecerá como agente libre.

B-Rich: DOLLABILLS
Busta Rhymes: FLIPMODE
DJ Clue: MIXTAPES
Ghetto Fabolous: GHETTOFAB
Hot Karl: CALIFORNIA
Just Blaze: GOODBEATS

ACCION / ARCADES

007: NIGHTFIRE

Códigos
Nota: Este procedimiento involucra la edición de valores de registro, por lo que se recomienda que únicamente gente con experiencia maneje el registro del juego, ya que los errores pueden afectar el correcto funcionamiento del juego. Usar un editor de texto para editar el archivo "**autoexec.cfg**" en la carpeta "**bond**", dentro de la carpeta principal del juego. Añadir las siguientes líneas (al final del archivo)
sv_cheats 1
console 1

Iniciar el juego con "**bond.exe +console 1**". Una vez dentro del juego, presionar **[~]** para activar la consola. Escribir **sv_cheats 1** y presionar [**Enter**]. Luego ingresar alguno de los siguientes códigos:

GOD - Modo Dios
IMPULSE 101 - Todas las armas y municiones
NOTARGET - Invisibilidad
MAP <nombre del mapa> - Seleccionar nivel

Para continuar con los códigos luego de terminado un nivel, será necesario cargar el nivel en la consola, luego salvar el juego, salir y volver a cargarlo.

Nombres de los mapas
Cada mapa lleva el nombre del escenario, seguido de un número que identifica el segmento de nivel. Para ahorrar espacio, se colocará solamente el nombre de mapa de cada nivel, seguido de un rango de números que indica los diferentes segmentos seleccionables del mismo.

M1_AUSTRIA(01~04)
M2_AIRFIELD(01~04)
M3_JAPAN(01~04)
M4_INFILTRATE(01~07)
M5_POWER(01~04)
M6_ESCAPE(01~07)
M7_ISLAND(01~06)
M8_MISSILE(01~04)
M9_SPACE01

MONSTER JAM MAXIMUM DESTRUCTION

Iniciar el juego con "**mtruck.exe <código>**".

Los códigos a utilizar son:
NOAI - Desactiva la Inteligencia Artificial
TRUCK - Seleccionar Camión
WORLD - Seleccionar nivel
WINDOWED - Ejecutar el juego en una ventana



MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD

Códigos
Iniciar el juego con la siguiente línea de comandos:

moh_spearhead.exe" +set developer +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1 +set cl_playintro 1

Correr el juego, y apretar **[~]** dentro del juego para sacar la consola. Luego ingresar alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función.

dog - God Mode
fullheal - Energía al máximo
wuss - Todas las armas y municiones
toggle cg_3rd_person - Vista en tercera persona
tele <coordenadas X y Z> - Teletransportarse a la ubicación designada
map <nombre del mapa> - Seleccionar nivel
fadeout - Terminar nivel
kill - Suicidarse

IRON STORM

Códigos
Presionar [**Esc**] durante el juego. En el menú ingresar alguno de los siguientes juegos para activar su correspondiente función.

latounga - Energía a full
blindax - Munción a full

CARRERAS

TOTAL IMMERSION RACING

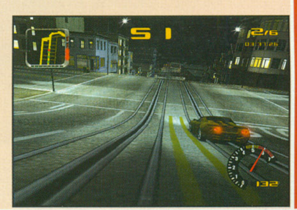
Ingresar alguno de los siguientes nombres como usuario para activar el código correspondiente:

Loaded - Todos los coches
Downforce - Pista de karting
Road Sweeps - Todas las pistas
Walk It - Enemigos más lentos

TEST DRIVE (2002)

Autos extra
Seleccionar la picada en San Franciscco y lograr un nuevo récord. Ingresar "**SOUNDMAX**" como nombre en el salón de la fama. Habilitaremos el Jaguar XK-R "**SoundMAX SPX**", el Jaguar XK-R "**Analog Devices**" y el Aston Martin DB7 "**SoundMAX SPX**"

G4 TV
Seleccionar la picada en San Franciscco y lograr un nuevo récord. Ingresar



"**KQXYKGVY**" como nombre en el salón de la fama.
El **G4 TV** estará disponible para nosotros.

Todos los coches y pistas
Ingresar "**KDYNBFCH**" como nombre en el perfil de usuario para destrabar todos los autos y todas las pistas.

BIG SCALE RACING

Códigos
Tipear alguno de los siguientes códigos durante el juego, luego presionar [**Enter**] para activar la función correspondiente.

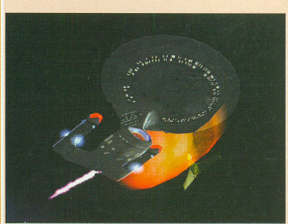
lazybastard - Habilitar todos los coches
easywayout - Habilitar la próxima competencia
gimmepoints - Puntos extra

ESTRATEGICOS

STARFLEET COMMMAND III

Más prestigio
Nota: Este procedimiento involucra la edición de valores de registro, por lo que se recomienda que únicamente gente con experiencia maneje el registro del juego, ya que los errores pueden afectar el correcto funcionamiento del juego. Usar un editor de texto para editar el archivo "**character.gf**" en la carpeta "**serverprofiles\singleplayer**", dentro de la carpeta principal del juego. Encontrar la línea "**//this is a characters starting prestige**". Donde dice "**create/0**", remplazar el número por **200000**

Añadir escudo a la nave Borg
Usar un editor de texto para editar el archivo "**bridge items**" en la carpeta "**assets\common setings**", dentro de la carpeta principal del juego. Encontrar la nave con los valores más altos, copiar todas sus líneas y pegarlas al final de la lista. Luego reemplazar donde dice Race por una "**B**". El archivo debería quedar así:



[CloakItems\R-CLOAK-V]
Description = "R-CLOAK-V"
Cost = 2500
Mass = 100
CloakRating = 100
CloakCost = 10
Health = 30
Race = "B"

SIM CITY 4



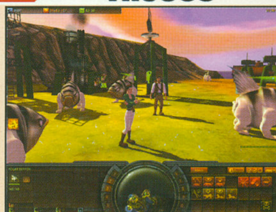


Códigos
Presionar [**Ctrl**] + [**X**] durante el juego para activar la consola. Luego ingresar algunos de los siguientes códigos para activar la función correspondiente.

whatimeizit <hh:mm>- Elegir horas y minutos del día
wherer ufrom <nombre> - Cambiar el nombre de nuestra ciudad
hellomynameis <nombre> - Cambiar nuestro nombre (el del alcalde)
you don't deserve it - Destrabar todos los regalos
weaknesspays - 1000 Simoleons
fightthepower - Los edificios funcionan sin electricidad
Howdryiam - Los edificios funcionan sin suministro de agua

IMPOSSIBLE CREATURES

Códigos
Presionar **[~]** durante el juego para hacer aparecer la consola del juego. Tipear alguno de los siguientes códigos para activar su correspondiente función. Luego presionar



[**Enter**] y una voz diciéndonos "**Somebody's cheating**" nos confirmará que el código ha sido ingresado correctamente.

cheat_coal(<number>) - Más carbón
cheat_electricity(<number>) - Más electricidad
cheat_buildings - Todos los edificios destrabados
cheat_rank - Subir de rango
cheat_killself - Suicidarse

ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD

Códigos
Comenzar una partida, y asegurarse que nuestros personajes estén de pie.
Colocar el cursor del mouse sobre la opción de arrodillarse, y luego presionar [**F11**] para abrir la consola del juego. Tipear alguno de los siguientes códigos para activar su función correspondiente.

Goodluck - Más hojas de trébol
Cash - Más dinero
Bingo - Munición al máximo
Immunity - Modo Dios
Timeless - Detener el tiempo
Pam - Desactivar la Inteligencia Artificial
Unblip - Ver a todos los personajes en el mapa
Winner - Ganar el nivel





POR **MARTIN "MATUU" ERRO**

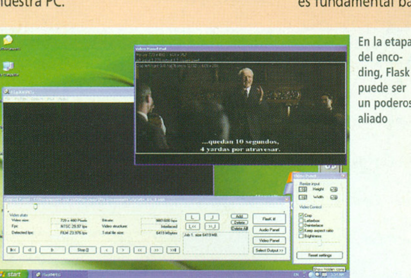
DIVX

EL CINE EN CASA

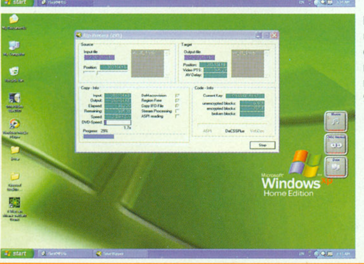
El codec (codificador/decodificador) Divx es, básicamente, al video, lo que el mp3 es al audio, o sea, la posibilidad de comprimir con la menor pérdida de calidad una película, clip de video, etc., llegando al punto de poder compactar una película de dos horas en un sólo CD.
No voy a detenerme en los límites legales que prohíben la copia de una película para su venta posterior, protegiendo el derecho de autor. Creo que eso está muy claro. Pero si bien eso abunda en la red, sobre todo en los programas de intercambio peer to peer (Kazaa, Imesh, E-donkey, etc), también es cierto que fue adoptado por las compañías de juegos para presentar videos de futuros titulos, como la forma mas liviana y así menos trabajosa para bajar y verlos en nuestra PC.

Echando un manto de claridad

Una confusión muy común se sucede entre Divx, VCD, SVCD y MPEG. Existen tres tipos de codificación MPEG. MPEG 1 es el utilizado en el formato VCD (extensión MPEG) y en muchos fragmentos de películas que dan vuelta por la red. MPEG 2 es el formato de los DVD y SVCD (extensión VOB y MPG), o sea es un formato parecido al anterior pero con mucha mejor imagen y sonido. Y por ultimo el MPEG 4 (extensión .AVI), que es justamente aquél en el que esta basado el Divx. También es común que, al bajarse un trailer de alguna película o videojuego, y al ejecutarlo, solo escuchemos el sonido o nos aparezca un bendito cartel diciéndonos que no encuentra los codecs necesarios para la reproducción del clip. Como primer medida, es fundamental bajarse el Nimo Codec Pack (paquete de distintos codecs de audio y video) y lo pueden hacer desde el sitio de Datafull (www.datafull.com) e instalarlo. Los codecs contenidos se instalan en el motor del Windows Media Player (WMP) habilitándolo ya para reproducir Divx. Si bien el WMP cada tanto actualiza su base de datos en cuanto a codecs y mejoras, hay muchos de estos que hay que cargarlos en forma externa al proceso normal de actualización automática.
Una vez instalado el Nimo Codec Pack, podemos, si quieren bajarse reproductores especialmente orientados a este género, como ser The Playa (www.divx-digest.com/software/playa.html) y uno que recomiendo especialmente: Koala Player (www.koala.pl). Este reproductor no solo permite la reproducción normal de un video o película, sino que también permite la carga de subtítulos, como la corrección en tiempo, tamaño y color de las letras. Posibilita variar el tamaño de exposición de la pantalla,entre otras muchas funciones, y encima consume muchísimo menos recursos que nuestro hambriento WMP.



En la etapa del encoding, Flask puede ser un poderoso aliado



Para ripear una peli completa necesitaremos cerca de 9 GB libres

¡Hágalo usted mismo!

Ahora, si lo que quieren es ripear ustedes mismos un título, del que obviamente ustedes son propietarios y lo hacen por si tienen un problemita con el reproductor de DVD (ripear es el proceso de desencriptar un DVD a través de un soft como DVDDECRYPT, SMART RIPPER,etc., de manera que el contenido del DVD en cuestión se copie al disco rígido), un programa muy fácil de usar es el Easy Divx (easydivx.does.it/), consiguiéndose resultados más que satisfactorios. Pero si quieren mejor definición en video y audio, ya tendrían que utilizar varios programas. Consultados por nosotros, Pablo Tourn, una de las personas que más sabe en el tema de la codificación y decodificación de Divx nos recomendó básicamente: Para el ripeo o copia del dvd al rigido, el Smart Ripper (http://www.riphelp.com/downloads/smart-ripper.html); para "encodear" el ripeado y pasarlo a formato Divx, el Flask (http://go.to/flaskmpeg/) o el Virtual Dub (http://www.virtualdub.com/), y por ultimo para cortarla y asi poder dividirla en dos o más CDs (no conviene comprimirlo demasiado porque perderemos calidad) y para ello recomienta TMPEG (http://www.tmpgenc.com/e_main.html) X

SI VUELVEN LOS CABALLEROS DEL ZODIACO, HARLOCK, MACROSS Y GHOST IN THE SHELL... ¿COMO NOS IBAMOS A QUEDAR AFUERA?

¡UN NUMERO PLAGADO DE INCREIBLES REGRESOS!

ARGENTINA $5,90 • URUGUAY $55
PARAGUAY G 16.250 • CHILE $2.230
BOLIVIA $21,50 • VENEZUELA $2750

AÑO 3 • NUMERO 18

NUKE
ANIMACION EN ACCION

EL ESPECTACULAR REGRESO DE SAINT SEIYA: LA SAGA DE HADES POR FIN EN ANIME!

CON CD ROM

ADEMAS:
¡CAPITAN TAYLOR EN CASTELLANO!
LA NUEVA SERIE DE GHOST IN THE SHELL
MACROSS ZERO

EDITORIAL POWER PLAY

ISSN 1515-1697
9 771515 169001 00013

EXCLUSIVO: LA PELICULA LIVE ACTION DEL CAPITAN HARLOCK

DICIEMBRE 2002

¡NUEVO NUMERO Y EN SIMULTANEO PARA TODA LATINOAMERICA!





NUMERO 57

INTERNET
EXPLORER 6.0
ICQ PRO 2003a

VIDEO:
ENTER THE
MATRIX



JUEGOS FREEWARE
Y ADD-ONS

y se entrega
ejemplar. Prohibida su venta
por separado. Para instalar la inter-
fase ejecute el archivo "setup.exe"
que se encuentra en la raiz del CD

DEMOS DE:

JURASSIC PARK:OPERATION GENESIS

NO TE PIERDAS EL NUEVO JUEGO DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

TROPICO 2:PIRATE COVE

UNA DE DICTADORES PIRATAS

BLOODRAYNE

VAMPIRAS SEXYS